

AMIGA

JOKER

6/7 '96

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

B 30352 E

DM 7,- / sfr 7,-

öS 56,- / Lit 8600,-

hfl 9,50 / DR 1200,-

skr 55,-

Nr. 6/7 JUNI/JULI '96



EXTRA-PLUS

Messe-Nachlese: ECTS London
Neue Video-Hardware
Interview mit Silltunna
Heft im Heft

EM-FIEBER

Fußball Total Indoors

Sensible World of Soccer
European Champ. Edition

Total Football

TEST-FEST

Humans III

Evil's Doom

Der Produzent

GANZ NEU

Double Agent

Trapped

Fightin' Spirit



KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
KOMPLETT GELOST: EVIL'S DOOM
SLAMTILT · HUMANS 3 · JAKTAR
TILEMOVE · UFO



UEFA
euro
96
England



Es ist passiert!

Wußten Sie eigentlich, daß jeden Monat für den Amiga sage und schreibe 50-80 neue Spiele erscheinen. Entscheiden Sie sich für unser Spiele-Abo wie auch schon viele tausend User zuvor . . . und auch Sie werden automatisch Monat für Monat mit den neuesten und besten Spiele-Hits versorgt. Lesen Sie weiter und staunen Sie . . .

Ab sofort gibt es 3 verschiedene Spiele-Abos. Somit können sich jetzt Spiele-Freaks mit jedem Geldbeutel unser tolles Spiele-Abo leisten.

Sie können zwischen den folgenden 3 Spiele-Abos wählen.

Spiele-Abo:	Anzahl Disketten:	Anzahl neue Spiele:
Spiele-Abo Kompakt	12 Disketten / Monat	ca. 15-30 neue Spiele / Monat
Spiele-Abo Groß	16 Disketten / Monat	ca. 20-40 neue Spiele / Monat
Spiele-Abo Maxi	20 Disketten / Monat	ca. 25-50 neue Spiele / Monat

Komplettpreis:	Erhält Preis pro Disk
33,90 DM	2,83 DM pro Disk
42,90 DM	2,68 DM pro Disk
51,90 DM	2,60 DM pro Disk

Spiele TOTAL

Ausschneiden, ausfüllen und einschicken...

(Wenn Sie Ihre Amiga-Zeitschrift nicht zerschneiden möchten, so können Sie auch kostenlos einen neuen Abo-Reservierungsschein anfordern.)

Das Spiele-Abo *Die Sensation!*

Jeden Monat die neuesten Top-Spiele !!!



Lieber Spiele-Freund, **Nur 2,60 DM pro Disk**
nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit und probieren Sie unser Spiele-Abo einfach einmal aus. Wenn Ihnen das Abo nicht gefällt, so können Sie jederzeit fristlos kündigen. Sie erhalten je Lieferung 12, 16 oder 20 Disketten. Wenn Sie sich z.B. für das Spiele-Abo Maxi entscheiden, so zahlen Sie pro Diskette **sage und schreibe nur 2,60!** Sie werden immer die neuesten Werbe-, Action-, Balder-, Denk-, Adventure- und Sportspiele erhalten. Die Vorteile des Abos sind klar. Sie erhalten die Spiele direkt nach ihrer Fertigstellung und bekommen die Spiele ca. 2-4 Monate früher als sie in den Computerzeitschriften vorgestellt werden und im Handel erhältlich sind. Und Sie zahlen nicht den regulären Verkaufspreis von ca. 5-20 DM pro Diskette. Sie werden also einen zeitlichen Vorsprung von ca. 2-4 Monaten haben und gleichzeitig ca. 3-18 DM pro Diskette sparen. Alle Spiele sind in der Regel voll spielbare Vollversionen und lauffähig auf allen Amigas.



Einzugsermächtigung

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut:

Sofort ausfüllen und zurückschicken.
Testen Sie das Abo

Qualitätsgarantie
Alle Spiele echte Original-Qualität

Lieferanschrift:

Name/Vorname: _____

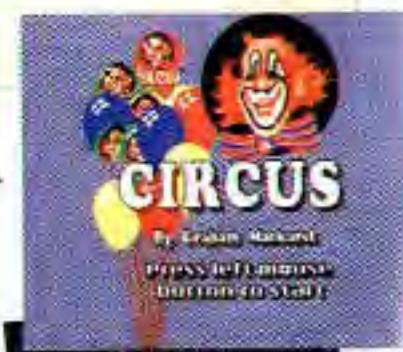
Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Datum: _____

Unterschrift für Abo-Reservierung
bzw. Einzugsermächtigung



Spießen Sie im Zirkus, hüpfen Sie in Wally-Welten oder erkunden Sie neue Planeten...



Jetzt kostenlos unseren neuen Amiga Hauptkatalog 1995 anfordern!
Über 500 neue Spiele im Katalog!



Einschicken an:

Mallander Computer
GmbH
Bärendorfstr. 24

46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 51 1

Schein bitte nicht faxen!
(Kann man schlecht lesen!)

EDITORIAL

SUMMERTIME BLUES

Als Amiganer braucht man in diesem Sommer die Sonne im Herzen, denn die Zeiten sind wieder unsicherer geworden: Sicher, Amiga Technologies hat soeben den Prototyp der nächsten Rechnergeneration vorgestellt, das Surfer-Pack und ein neues Quadrospeed-CD-Laufwerk für die „Freundin“ herausgebracht. Gewiß, die Escom-Tochter hat uns clevere Werbeaktionen (etwa Plakate rund um die Fastfood-Tempel von McDonald's) in Aussicht gestellt. Nur erreichte uns kürzlich eine Pressemitteilung, laut der Amiga Technologies an die amerikanische Firma Viscorp verkauft werden soll – wo man die Technologie beim Aufbau des digitalen Fernsehens zum Einsatz bringen will.

Was ist von dem Millionen-Deal zu halten? Offiziell gab es bei Redaktionsschluß erst eine Absichtserklärung der beiden Partner, doch scheint die Sache bereits unter Dach und Fach zu sein. Wird nun also der bereits eingeschlagene (und erfolgversprechende) Weg fortgesetzt? Und vor allem: Wann wird es die dringend benötigten neuen Amiga-Modelle geben? Oder werden die Amis bald digitale TV-Decoder mit Amiga-Eingeweiden haben, wir jedoch keine (neue) „Freundin“ mehr?! Bange Fragen, auf die wir vorläufig leider noch keine definitiven Antworten haben. Für Spannung in den kommenden Wochen dürfte damit aber jedenfalls gesorgt sein...

Dummerweise gesellt sich zu all diesen Unwägbarkeiten heuer auch noch ein besonders tiefes Sommerloch am Softwaremarkt, weshalb ich leider wortbrüchig werden mußte: Die für diese Ausgabe versprochenen 16 Seiten zusätzlich gibt es mangels Füllstoff nun doch nicht. Das ist aber kein Grund, den Kopf hängen zu lassen, denn vorliegendes Heft hat auch so eine Menge zu bieten. Außerdem liegt ab 28. Juni **ONLINE KOMPAKT** für nur 5,- DM am Kiosk, das neueste Kind der Joker-Familie: Wer mit seinem Amiga am Netz hängt, findet hier zusätzlichen Lesestoff, der es in sich hat – mehr darüber im Betriebsgeheimnis.

Blicken wir also weiterhin optimistisch in die Zukunft, und lassen wir uns den Sommer nicht vom Blues verriesen. Denn Ihr wißt ja: Nichts wird so heiß gegessen, wie es gekocht wird, doch die heißen Infos im Amiga Joker kann man wie immer so frisch genießen, wie wir sie geschrieben haben. Guten Appetit und schöne Tage wünscht Euch in diesem Sinne,

Euer

Michael



SCHON GESEHEN? Wir haben erste Bilder und Infos zu den kommenden Amiga-Highlights für Euch: Zum Actionrolli **TRAPPED – DAS RAD VON TALMAR**, dem Splitscreen-Spektakel **DOUBLE AGENT** und den Mega-Rangeleien aus **FIGHTIN' SPIRIT** gibt es ausführliche Previews, zur **ECTS LONDON '96** eine Messenachlese.

Seiten 12/13, 16, 17 und 56/57



DOUBLE AGENT



EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW '96



SCHON GESEIGT? Falls Deutschland die Fußball-EM in England nicht gewinnen sollte, dann könnt Ihr das am Amiga korrigieren: Mit **TOTAL FOOTBALL**, **FUSSBALL TOTAL INDOORS** UND **SENSIBLE WORLD OF SOCCER EUROPEAN EDITION** stehen dieser Tage gleich drei neue Digi-Kicker an! Was sie taugen, steht auf den

Seiten 18/19/20



TOTAL FOOTBALL



SENSIBLE WORLD OF SOCCER EUROPEAN EDITION

SCHON GEHÖRT? Richtig, es gibt **NEUE VIDEO-HARDWARE FÜR DEN AMIGA** im Test, genau, wir haben ein interessantes

INTERVIEW MIT SILLTUNNA geführt. Wissenswertes und Sehenswertes auf den

Seiten 62/63 und 78/79

PLAUSCH MIT PROGRAMMIEREN: SILLTUNNA



NEUE VIDEO-HARDWARE FÜR DEN AMIGA

Amiga

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Branchengeflüster	8
Newsflash:	
ECTS London '96	12
Preview:	
Trapped: Das Rad von Talmar	16
Double Agent	17
Fightin' Spirit	56
Mailbox	22
Krieger-Comic	28
Up & Down	36
PD-Box	38
Crack	40
Demo Galerie	42
Brork-Comic	44
Ruhmeshalle	44
Know How	45
Know How Index	50
Joker-Index	52
Der große Sonderteil:	
Amiga CD-Joker	53
Interview:	
Silltunna im Gespräch	62
Joker Galerie	66
Preisausschreiben:	
Store & More	68
Joker Comic	69
Aktion Lesertest:	
Erben der Erde	70
Klassiker:	
Dune II	77
User Club:	
TV Tuner 518 B	78
Grafikkonverter Super VGAmi	78
Monitor AM 1792 STV	79
NComm	80
Impressum	81
Postspiel:	
Das Joker Imperium	82
Computer ABC	84
Radio- und TV-Tips für Juni/Juli	85
Kleinanzeigen	86
Stromausfall:	
Aktuelle Rollenspiel-Ergänzungen	88
Coin Op	90
Joker-Shop	92
Vorschau	94
Inserenten	94
Bezugsquellen	94

T = Titelstory

Software im Test

Action

Primal Rage (ECS)	32
Spherical Worlds (ECS-CD)	58

Abenteuer

Evil's Doom (AGA)	34
Lost on Parrot Island (ECS)	76

Demos

Corona (AGA)	42
Galerie (AGA)	42
Mindprobe (AGA)	42
Venture (AGA)	43
Zimbabwe (AGA)	43

Simulation

Der Produzent (AGA)	72
---------------------	----

Sport

Fußball Total Indoors (AGA)	19
Sensible World of Soccer Euro Ed. (AGA/ECS)	20
Total Football (ECS)	18
Tracksuit Manager 2 (ECS)	74

Strategie

Humans III (AGA)	30
Nothing but Tetris (ECS-CD)	59

Verschiedenes

Arcade-Spiele	90
Audio-CDs	60
Brettspiele	88
NComm	80
PD-Games	38

SCHON GESPIELT? Ja, wir haben das neue Rollenspiel **EVIL'S DOOM** bereits angetestet und für gut befunden – jetzt spielt nur noch Ihr eine Rolle! Welche das ist, worum es geht und vieles mehr erfahrt Ihr auf den Seiten 34/35



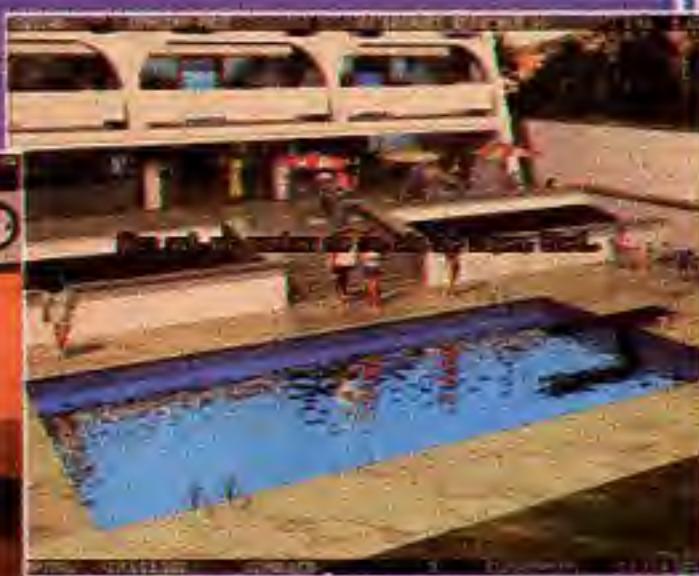
EVIL'S DOOM

SCHON GETÜFTELT? Die knobeligen Menschlein sind zurück: **HUMANS III: EVOLUTION – LOST IN TIME** bringt Actionstrategie vom Allerfeinsten auf den Screen! Wir haben den passenden Test zu Papier gebracht, und zwar auf den Seiten 30/31



HUMANS III: EVOLUTION – LOST IN TIME

DER PRODUZENT



SCHON GEDREHT? Wenn einer beim Film den Dreh raus hat, dann **DER PRODUZENT**. Und das könnt nun Ihr sein, denn eine brandneue Wirtschaftssim lässt Euch zum Hollywood-Tycoon aufsteigen! Movies und Moneten auf den Seiten 72/73

BETRIEBSGEHEIMNIS

ONLINE KOMPAKT

Am 28. Juni ist es soweit, dann wird unser brandneues Surfer-Magazin die Kioske erobern: **ONLINE KOMPAKT** kostet nur 5,- DM pro Ausgabe und bringt jeden Monat (zwölfmal im Jahr!) auf 84 Seiten das Neueste aus Internet und Online-Diensten. Bei der Konzeption hatten wir nicht weniger als den ultimativen Net-Guide im Auge – mit News, Reportagen und Tests, aber vor allem mit kritischen Vorstellungen der interessantesten Sites für jeden Geschmack. Dank logischer Heftstruktur und prägnant gestalteter Testboxen werdet Ihr hier kompetent und umfassend über neue Adressen, Newsgroups, Downloads und Mailboxen informiert. Kurzum, so viel Nutzwert für so wenig Geld hat die Welt noch nicht gesehen!



PC JOKER PUR



Wer neben seiner „Freundin“ auch eine DOS unterhält, für den haben wir jetzt ein tolles Schnupperangebot: Neben dem regulären PC JOKER für 7,- DM und dem PC JOKER TOTAL mit grandvoller Begleit-CD (Demos, Shareware, Patches, Screenshots, Sovestände, Gag-Progs und vieles mehr) für 14,80 DM gibt es ab 21. Juni auch den PC JOKER PUR für sagenhaft günstige 3,90 DM. Hier findet Ihr zum Kennenlernen auf 64 Seiten die Essenz des Magazins, also Tests, Tests und noch mehr Tests!

DIE AMIGA JOKER-CD



Die beste Nachricht dürfte wohl sein, daß wir gerade eine fodschieke CD exklusiv für Amigos in der Mache haben. Darauf werdet Ihr eine umfangreiche Sammlung mit **SPIELBAREN DEMOS** vorfinden – von Klassikern bis hin zu brandaktuellem Stoff. Dazu gesellen sich massenhaft **HIGHLIGHTS** aus DER DEMO-SZENE, hochklassige CD-MOVIES, bislang unveröffentlichte Zusatzlevels für diverse Games sowie SOUNDS, PD, TOOLS und und und! Und das alles in höchstem Maße benutzerfreundlich verpackt, also sofort startbar etc. Mehr über die nur 29 Mäuse billige Silbermine dann auf der entsprechenden Anzeigenseite oder im Shop.

JOKER HIT COLLECTION II: DER SCHATZ IM SILBERSEE

Auch diese feine Offerte ist nur PC-kompatibel, darf aber nicht unerwähnt bleiben: Am Kiosk wartet derzeit das feine Karl-May-Adventure von Software 2000 auf PC CD-ROM für nur 19,80 DM – als Vollversion mit-samt Anleitung, Hintergrundstory, Joker-Test und Komplettlösung!

Diesen Monat lüften wir eines der bestgehüteten Geheimnisse unseres Betriebs: Was machen die Joker des Verlages eigentlich während des Sommers bzw. der Doppelausgaben? Etwa Urlaub?! Denkste, lauter neue Magazine – und eine Amiga-CD!



MULTIMEDIA JOKER

Die Umstellung des Magazin-Konzepts sollte sich inzwischen ja herungesprochen haben: Das neue Layout, der Drittelsmix aus Reportagen und Specials, multimediale Software und Spieldemos, die vielen exklusiven Entstehungsgeschichten oder Interviews machen das Heft zu einem Muß für alle CD-Amigos. Insbesondere wegen der optionalen und mittlerweile ebenfalls neu gestalteten Beilagsdiele mit dem genial überarbeiteten Magazinteil voller Videos. Der kann zwar leider nur auf PC und Mac abgespielt werden, doch unter einer jetzt noch komfortableren Oberfläche wird auch der Amiga wieder bestens bedient. Es warten mehr direkt startbare Files denn je, darunter u.a. folgende Highlights:

Spiele-Demos: ALIEN BREED 3D II, KILLING GROUNDS, CEDRIC, DER STEIN TURM, GLOOM DELUXE, LEADING LAD, NEMAC IV, STATIC, ZEITWOLF 2

Amiga-Demos: DAS BESTE AUS DEN AKTUELLEN DEMO-GALERIEN

PD-Programme: AUSGESUCHTE HIGHLIGHTS DER AKTUELLEN PD-BOXEN, DAZU VIELE TOOLS UND FINE BIS AUF DEN SOUND VOLLE FUNKTIONSFÄHIGE VERSION DES 64-BIT-EMULATORS „MAGIC 64“



DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Zum guten Schluß wartet hier wie immer unsere Statistik zu den Bewertungen dieses Monats. Viel Spaß beim Auswerten!



Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	2
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	0
Nix Besonderes	(51%-60%)	2
In Ordnung	(61%-70%)	1
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	3
Erste Sahne	(81%-90%)	3
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		1
Megahits		0
Ohne Bewertung		0

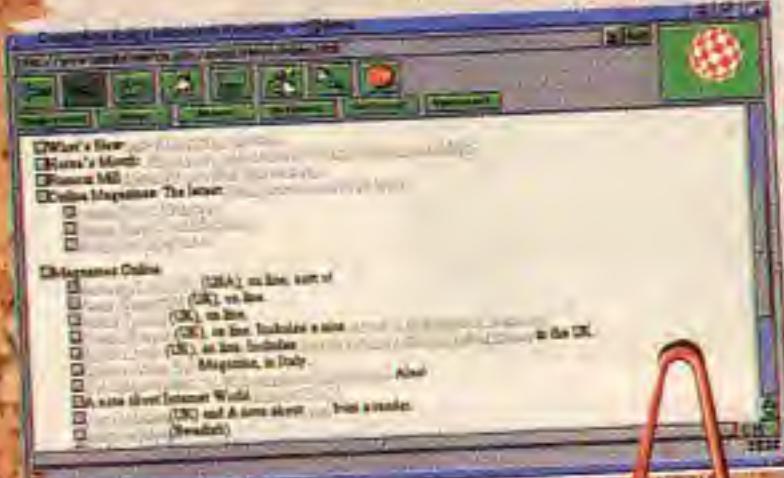
WEEKEND

RANDALE IM OP

Wer hat am 6. Mai Emergency Room auf Pro 7 geschenkt? Na, wir zum Beispiel. Und was mußten wir in dieser Folge der Krankenhausserie sehen? Wie ein junger Assistenzarzt die Aggressionen eines an Leukämie erkrankten Kids mit „MörTEL Komposit“ am Game Gear kuriert! Im Fernsehen darf das beschlagnahmte Game also anscheinend benannt, gezeigt und sogar zu therapeutischen Zwecken herausgestellt (Originaltext: „Wie ging das noch mal, daß man dem Gegner den Kopf abreißt und ihn dann anzißt?“) werden, während wir bei der schieren Erwähnung des Namens fürchten müssen, vom Kiosk verbannt zu werden. Schweinewelt!



ibrowse



QUO VADIS, AMIGA?

Die Gerüchteküche brodelt, allenthalben wird über den Verkauf von Amiga Technologies an Viscorp getuschelt. Hier nun die allerletzten Infos zu Escoms Abschied von der Amiga-Bühne. Zwar haben wir diesen Raum bis zur letzten Minute vor Redaktionsende freigehalten, doch war der nun mal bereits Mitte Mai – zu diesem Zeitpunkt war der Deal noch nicht über die Bühne, doch sprechen inoffizielle Quellen davon, daß es bald soweit sein soll. Der Betrag von 40 Millionen Dollar, der da durch die Medien geisterte, dürfte allerdings weit übertrieben sein. Fest steht momentan nur, daß die Ziele des potentiellen Käufers klar gezeichnet und weit gefächert sind. So will Viscorp die deutsche AT-Company zwar bestehen lassen, die Entwicklungsabteilung jedoch ins heimische Amerika holen. Dort soll dann unter der Regie namhafter Amiga-Männer wie Dave Haynie oder Andy Finkel eine Settop-Box gebaut werden, die auf Amiga-Technik basiert. Hinter diesem Projekt stehen angeblich auch Großkonzerns wie IBM und Bertelsmann, denn schließlich soll das fertige Gerät digitales Fernsehen und den Betrieb als Spielkonsole gleichzeitig ermöglichen. Schon um den nötigen Software-Nachschub anzukurbeln, will man auch die Amiga-Rechner weiterbauen und fortentwickeln, wozu Viscorp ein Budget von rund 50 Mio. Dollar zur Verfügung stellt – binnen 18 Monaten hofft man, damit einen leistungsfähigen Compi zum konkurrenzfähigen Preis auf den Markt bringen zu können. Zwecks zusätzlicher Einnahmen will man die Amiga-Technologie auch an Dritte lizenziieren, wobei deutsche Entwickler bereits Interesse angemeldet haben. So bauen Firmen wie Phase 5 oder Villagegetronic voraussichtlich gemeinsam die Walker-Hardware sowie ein neues CD² mit integriertem MPEG-Modul. Laßt uns also weiterhin zuversichtlich in die Zukunft blicken, denn sooo viel schlechter als Escom kann es Viscorp kaum machen. Zumal es uns vielversprechend erscheint, daß engagierte Amiga-Veteranen hier mit der Weiterentwicklung beauftragt werden sollen!

VIscorp

INTER-NETT

Die Productivity-Spezialisten von Hisoft („Devpac“-Assembler) legen derzeit letzte Hand an die „IBrowse“-Software – den wohl komfortabelsten Internet-Zugang für Freunde der „Freundin“! Laut Hersteller öffnet das Tool die Tür zum World Wide Web, beherrscht Datencaching sowie Multifenster- und Multinetzwerk-Betrieb, versteht alle wichtigen HTML-Standards und außerdem Netscape-Kommandos. Vor allem soll es aber deutlich schneller und leichter zu handhaben sein als bisherige Amiga-Browser. Ein Test des 139,- DM teuren Komplettpakets folgt im nächsten Heft. Vorabinfos gibt's einstweilen bei: Oberland Computer, Tel.: 06173/60 80

BRANCHEN

GEGENFLÜSTER

ONLINE-DIENSTE VS. MEDIENSTAATSVERTRAG



Europe Online

CompuServe

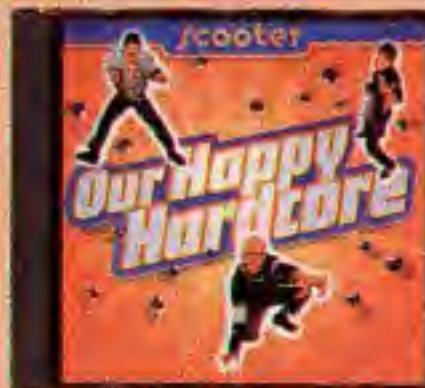
T...Online

Seltenes des Gesetzgebers wurde mit Vorlage eines Länderentwurfs für einen Medienstaatsvertrag jüngst ein neuer Versuch unternommen, den wachsenden Netzwerk-Markt zu kontrollieren – zum Leidwesen der Online-Dienste. So haben COMPUERVE, AOL, T-ONLINE und EUROPE ONLINE daraufhin eine gemeinsame Erklärung abgegeben, in der vehement vor einer Überreglementierung gewarnt wird. Die sicherlich notwendige Kontrollfunktion werde in Kürze eine Freiwillige Selbstkontrolle übernehmen können, im Zweifelsfalle sei aber auch die Verlagerung der Firmensitze ins Ausland denkbar. Eine kaum versteckte Drohung, die hoffentlich fruchtet, auch und gerade in Hinblick auf den von der Politik so oft beschworenen Wirtschaftsstandort Deutschland.

JOKER-GRAFIKER MACHT KARRIERE

Der frühere Cheflayouter des Joker Verlags, OLIVER WUNDERLICH, und der ehemalige Product Manager von Bavaria Interactive, DANIEL RIEBESELL, haben zusammen in München die MAGELLAN CONSULTING NEUE MEDIEN GMBH gegründet. Hier will man interaktive Unterhaltungsprodukte produzieren, eindeutschen und vertreiben; den Be-

ginn macht die hiesige Vermarktung der Multimedia-Versoftung des Films „Blown Away“, der in Deutschland unter dem Titel „Explosiv“ lief. Wir wünschen viel Glück!



DIE TECHNO-KARTS

Die Dance- und Techno-Truppe SCOOTER veröffentlicht ihr neues Album „Our Happy Hardcore“ im neuen CD-Extra-Format: Neben elf Musiktiteln ist da auch ein verdeckter Datentrack zu finden. Der Witz des neuen CD-Formats ist ja die nunmehr technisch einwandfreie Verquickung verschiedenster Medien: Während ein CD-ROM-Laufwerk also eine spezielle Mini-Version des Rennens „Manic Karts“ von der multimedialen Scheibe in den PC schaufelt, erwecken handelsübliche CD-Player

eben nur die Soundtracks zum Leben – allerdings ohne lästige Störgeräusche etc. Dank der Zusammenarbeit mit VIRGIN, MANIC MEDIA und der Plattenfirma EDEL COMPANY können die Fans nun also ein Kart-Rennen gegen die drei Bandmitglieder austragen, während als Hintergrundmusik die SCOOTER-Single „Back in the UK“ läuft. Per Mausklick kann man sich auch andere Tracks anhören, Videos und das dazugehörige Making-Of ansehen. Privatfotos des Trios bestaunen, aktuelle Infos zur Gruppe abrufen und in einem interaktiven Gewinnspiel sein Wissen über Studiotechnik oder Musikinstrumente testen. Alles recht und schön, aber eben nur aus der DOSe zu genießen – schade, daß die hübsch grünen Extra-CDs nun mal grundsätzlich nicht Amiga-kompatibel sind.

DALEY THOMPSON KÄMPFT FÜR BILL STEALEY



Daley goes Dig!

INTERACTIVE MAGIC, die neue Firma des MicroProse-Mitbegründers und Branchenverteranen BILL STEALEY, veröffentlicht demnächst in Kooperation mit ADIDAS ein schweißtreibendes Game namens „Daley Thompson's World Championship Decathlon“. Das Spiel unter der Flagge des berühmten Zehnkämpfers soll hierzulande von PETER HOFSCHEIDER, dem ehemaligen Verkaufsleiter von MicroProse Deutschland und jetzigem Geschäftsführer des hiesigen Ablegers der Stealey-Company an den Start gebracht werden.



Siegfried Sorg von TopWare

ETAPPENSIEG FÜR TOPWARE

Im schier unendlichen Rechtsstreit zwischen TOPWARE und DETEMEDIEN bezüglich „D-Info“ hat vor dem Hamburger Landgericht jüngst mal wieder TOPWARE eine Schlacht gewonnen: Der Telekom-Tochter DETEMEDIEN wurde untersagt, ihre CD-ROM „Telefonbuch für Deutschland“ zum Killerpreis von 15,- DM zu verkaufen. Top für die Tops, aber ein Flop für preisbewußte User...

Top Amiga-Spiele 1996 - JETZT brandneu

Für alle Amigas

Tolle Spiele für alle Generationen
Kids, Erwachsene und Senioren...
Spiele für Jung und Alt

Hallo, lieber Kund! Seit 6 Jahren bieten wir Ihnen professionelle Amiga-Software zu erschwinglichen Preisen an. Als größter Anbieter in Sachen Low-Cost-Software können wir Ihnen auch heute wieder eine ganze Reihe voller Neuheiten zu echten Teuerungspreisen anbieten. Hier einige Serviceleistungen: Schnellversand: Lieferzeit: 1-3 Tage * Sicherheit: Alle Programme Virus- und Error-Frei * Sicherheitsverpackung: Umweltfreundliche Luftradpolstertaschen * Garantierte spitzen Programmqualität



Der Profi-Versand
Seit 6 Jahren

Sofort-Bestellung:
Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 51 15
Fax: 02871 / 18 66 25

JETZT NEU: Diskettenaufkleber mit Ihrem eigenen Namen

Eine wirklich tolle Überraschung! Auch als Geschenk! Neuheit in Deutschland!



800 Prinzen II Neuauflage
des beliebtesten Friedens-
spiels. Überqueren Sie eine
Autobahn und einen Fluss.
Tolle Spieldaten für alle.

Jede Disk
nur 5,90 DM
TOP PREIS

801 Strike Commander Etwas der lustigsten
Flugzeug-Simulation, die es gibt. Ufus und dumme
Laternen machen einem das Kultfliegen zu einer
Katastrophe. Tolle Grafik und lustige Soundeffekte
zu Lachern. Ein witziger Lai / Action-Kombi.

802 Casino 1-8 Mitspieler können bei diesem Spiel
mit einem Startkapital von 100 anfangen. Es können
bis zu 10 Spieler unter ausgewählt werden. Der Einsatz
und Nutzen jeder Spieler selbst fest. Die tollen
Soundeffekte lassen Nostalgie-Stimmung aufkommen.
803 Star Cluster Bei diesem typisch neuen Break-Out
Spiel haben die Programmierer an Extras und Bildern
wirklich nicht gespart. Bis zu 15 Bildschirme gleichzeitig. In
den 32 Levels darf man nicht den Überblick verlieren.
Ein toller Leveleditor wird natürlich auch mitgeliefert.

804 Lunar Patrol Mit einem Monorail haben Sie die
Aufgabe, einen neuen Planeten zu erforschen. Sie müssen
geheimnisvolle Spieldächern ausweichen und von oben
gesehen auch schon die Ufos an. Doch auch
Pfaden ist bewacht. Sie können sich zur Wehr setzen.

805 Tecte Ball Ein völlig neuartiger Breakout-Clones
mit schwarz futuristischer metallischer Grafik. Manche
Blöcke zerstören sofort nach der ersten Berührung
und andere Blöcke müssen erst 2 oder gar 4 mal vom
Ball getroffen werden.

806 Checkers Conquest II Dieses gemäßi-
gerte Brett-Spiel ist um einige Regeln als das gleiche Dame-
Spiel erweitert worden. Eine hervorragende Grafik
macht das Spiel. Gespielt werden kann entweder
gegen den Computer oder einem zweiten Spieler.

807 Jumping Jack Bekannt, grandios und doch neu.
Der lustige kleine Sprung-Held hat die Aufgabe
durch anspruchsvolle Kästchen mit dem Kopf die
herschappenden Gletscher einzusammeln. Ein
komfortabler Level-Editor wird mitgeliefert.

808 Bomberman Das klassische Bomber-Spiel. Ballen nur
gegen scharfe anstachelnde Ufos, Feuerschwellen und
Metronome. Das ganze spielt sich in der Dimension
des Uhrzeitspiels ab. Super Soundeffekte mit
bemerkenswerten Bildern geben den Rest.

809 Bomber Jack Ein Sammelspiel, in dem man
Bomben sammeln muss. Vorsicht: Polen können
nur kurz vor der Explosion, nur die schwarzen
Bomben und von schwarzen. Den schwarzen können
Mödche sollte man auch nicht zu nahe kommen.

810 Fuzzy Logic Tolles 3D-Puzzlespiel. Sie müssen
einen Roboter, der die Computerintelligenz von Viren
befreien soll. Eine Software, die man löschen kann
holt einem dabei. Ein schwieriges Spiel, denn die
schwarzen Lücken und das Zentrum bringen nur Probleme.
811 Der Tod kam in der Nacht Vollständiger
Shambala-Krimi über 3 Disketten mit faszinierenden
Filmszenen. Distanz die Frau eines Film
produzenten wurde tot aufgefunden. Sichern Sie
Spuren und vernehmen Sie die Hauptwitnessen.

812 Miss Runner Super Umsetzung des Ludermeis-
ses unter Amiga-Zeiten. Bis zu 4 Spieler können
gleichzeitig mitspielen. Springen Sie Löcher in den
Boden, wo Ihre Verfolger dann hineinfallen.
Höchstens wieder gespielt. 2 MB Chip-Ram.

813 Hercules Force Deutsches Action Kampf-Spiel für 2
Spieler und zusätzlich einen Ninja-Kampf mit komplexem
Kampfsystem. Danach geht es in's Labyrinth. Unter
Zeitdruck muss man mit Hilfe eines Spinners das Dr.
Killer Waffen-Magazin erweitern. 2 Disk.

814 Dr. Strange II Nachdem der Dr. im ersten Teil die
Fucht ergriffen hat, versucht der verrückte Professor
seinen Wunsch nach dem Menschen-Maria
"Eleganz" zu verwirklichen. Spitzen Grafik und
hervorragendes Klang- und Sound-Edito-

815 Puppi Etwas total verrücktes und endloses. Hier
können Sie schöne Puppen nach Herzenslust der
Maussteuerung auszustechen, die 10-Sidingsäcke
nachziehen und Kinder anziehen. Oder setzen Sie ein
Kampfschild aus Einzelteilen beliebig zusammen.

816 Tear Down The Wall - Pink Floyd Eine Mu-
Media-Show, die einen 15-Minütigen Videoclip von
Pink Floyd zeigt. Dazu spielt in voller Länge das
Original-Lied "Tear Down The Wall". Danach gibt es
noch Texture-Morphing, Phong Shading, 3D-Tunes,

* Versandkosten:

Bar: 0,00 DM
Scheck: 5,00 DM
Nachnahme: 10,00 DM
Ausland Bar: 0,00 DM
Ausland Scheck: 15,00 DM
Ausland KEINE
Nachnahme

★

JETZT gratis Farbkatalog anfordern

125 Stück nur 11,90 DM
250 Stück nur 14,90 DM
1000 Stück nur 39,90 DM

500 Stück nur 24,90 DM

1000 Stück nur 39,90 DM

Jede Disk
nur 5,90 DM
TOP PREIS

817 Deluxe Vic Blitz Wer kennt dieses Spiel noch vom
VIC-20? Man muss mit seinem Flieger Häuser zerstören.
818 Kinder Games 2 kindersichere Spiele für Kinder. Es
werden 2 Mitspieler benötigt. Farbenreiche 4-Memory.

819 The Race Wackelige Joystick-Renn-Spiel. Bis zu 8
Spieler, die einen 100m-Lauf absolvieren, müssen an.

820 Speedy Racer und his Crazy Capers Ein buntes Spiel für die
jüngeren Spieler ab 3 Jahren: Schnell ein zusammen von Süßigkeiten ist hier angesagt.

821 Zerberus Ihre Aufgabe ist es, in jedem Level sämtliche Roboter zu eliminieren. Doch
Vorsicht: jede Berührung mit den Robotern und Wänden endet tödlich.

822 Steel Devils 2-8 Spieler bekämpfen sich als Roboter. In 20 verschiedenen
Landschaften wird gekämpft. Mit echten Simulps von Raketen, Granaten und Bomben.

823 High Pressure Erstaunliches Ballongame in der weiten Feme des Weltraums.

Verschiedene Raumschiffe, Monstren und Szenen müssen abgeschossen werden.

824 Drinlens Ein lustiges Spiel für gestig adulte Menschen. Da schließen Toiletten auf
Toiletten und WC-Pissoir wird als Waffe eingesetzt. Im Hintergrund überploppt sich jemand.

825 Highway Patrol Ein Hochgeschwindigkeitsrennen: Die Autobahnpolizei ist mit einer
Laserwaffe ausgerüstet. Ein chaotisches Durcheinander auf der Autobahn.

826 Goldgräber Sie graben ununterbrochen. Doch jeder Schritt will genau überlegt sein,
denn die Deale kommen immer näher und wollen Sie Erbschiede verhängen.

827 Lift Runner Hier müssen Sie von Plattform zu Plattform zum Ziel rennen. Doch die
Fahrstühle fahren auf und ab. Eine Kollision endet für Sie tödlich.

828 Hangmania - Special Edition 1996 Das bekannte Wörterbauspiel ist Glücksspiel.

Das Spiel hat wirklich eine tolle Grafik und spannende Musikunterhaltung.

829 Space Invaders 5 Das bekannte Weltraumballspiel in einer neuen Version.

Wehren Sie mit bis zu 2 Spielern gleichzeitig die Invasion aus dem All ab.

830 Tank Fire 4 Panzer bekämpfen sich in einem Labyrinth. Die Panzer können sich um
360 Grad drehen. Schüsse können an den Wänden abprallen und einen selber treffen.

831 Samuel Showdown Ein packendes Kampfsportspiel der eigentlich ganz anderen
Art. Da erscheinen 3 Meter lange Kampfkünste, man kann den Gegner mit Insekten
beschließen oder man hebt einfach mittels Rückenpropeller ab. Ein witziges Spiel.

832 Labyrinth Construction Set Sie selbst entwerfen Ihr eigenes Labyrinth, verstecken
Bälle an beliebigen Stellen und können sich dann 3-Dimensional auf die Suche machen.

833 Shilton Football Eine Fussball / Wirtschaftssimulation mit kleinen spitzigen
Entscheid. Da müssen Sie Spieler kaufen, verkaufen oder eben Spielerlizenzen erstellen.

834 Master Blaster Schnelles Geschicklichkeitsspiel. Knallen Sie sich Ihren Weg zum
Ziel durch geschicktes Bombenlegen frei.

835 Action H.E.R.O. Zunächst lädt man sich vom Computer ein Labyrinth aufbauen, in
dem dann aus der Overview-Perspektive ein tolles Action-Kampf-Spiel startet.

836 Mega Tron '96 Das hat's wohl noch nicht gegeben: Bis zu 10 Spieler können
gleichzeitig mit dem Motorrad antreten. Doch wehe, sie kreuzen sich die Wege.

837 Woogies Treiben Sie unter Zeitdruck das grüne Schlemiemonster so demoralisiert in die
Enge, daß die Glimmorate durch kleine Rituale mehr schützen können.

838 Time Bomb Hier müssen die jungenen Mitspieler in 10 Levels verschiedene Bomben
zusammeln. Ein Weg sollte dabei nur einmal benutzt werden. Benötigt 2 MB Chip-Ram.

839 Der Gruselhof Ein 3D-Grausel-Action-Adventure. In Dämmerstimmung müssen Sie
Abenteuer bestehen. Doch Vorsicht vor hässlichen, unheimlichen Gegnern. Eine tolle
Maus-3D-Steuerung wie in der Realität. Sie bewegen sich frei in alle Richtungen unter.

840 Jet Set Billy "Fun-Koffer" Der perfekte Spielspaß für alle. 2 neue Welten des
bekannten Spiels stehen zur Verfügung. Mit Family-Editor. 2 Disk: 1 MB Chip-Ram.

841 Metal Hardball Ein metallisches Spiel, in dem Sie versuchen müssen, mit einem
Schläger die Metallkulisse immer im Spielfeld zu halten und dabei die zu treffenden
Gegentände mit der Metallkulisse zu zerstoßen.

842 Hexapuz Systematisches Denkspiel, in dem Sie Farben kombinieren müssen.

843 Vector Trap Auf einer riesigen Computerplatine haben sich Viren versteckt. Hindern
Sie Ihre Gegner durch gezieltes Setzen von Spuren in den Leiterbahnen an Ihrer Jagd.

844 Cybersphere+ So bunt war Breakout noch nie. Ein Breakoutspiel mit unzähligen
Sonderfunktionen und sauberen Animationen z.B. von Feuerwerksplosionen usw.

845 Total Evasion Den Flieger starten und alles abschießen, was in die Quere kommt. In
einer wunderschönen und spannenden Phantasielandschaft kommen Dr.

Angriffsbomber von toll animierten Angreifern entgegen, die sich heilig machen wollen.

846 Ultimatum Im Jahr 2030 ist die Erde völlig zusammengebrochen. Kriminalität und
Verbrechen kennzeichnen das Geschehen. Alles ist außer Kontrolle geraten. Durch die
Prototyp des Vindicators ist hofft. Testen Sie die Intelligenz aus. 2 Disk: 2 MB RAM

847 Die schreckliche Infektion Die Vermehrung und Ausbreitung bunter Schleim-
klumpen wie sie so spannend. Ganze Populationen werden in Kürze infiziert.

848 Island Einmal Wurstglocke braucht man schon, um an die wunderschönen Gründelüke zu
gelangen. Dann sollte man schnell ein Hotel bauen und ordentlich die Miete kassieren.

849 Xenex Zu Beginn können eins von drei Raumschiffen auswählen: doch dann kriecht
der totale Angriff von allen Seiten des Himmels herbei. Auch Weltraumkrieg ist eine Gefahr.

850 Style Ein Spiel für Kinder. Hier ist 2x2 bis 4x4 großen Feldern sind bunte Gegen-
stände verborgen. Dabei sollte man immer 2 zusammenhängende Motive finden.

Diskettenaufkleber mit Ihrem eigenen Namen

Thomas Mustermann



Herrlich bunte Diskettenaufkleber in leuchtenden Aquarell-Farben mit Ihrem Namen oder einem Text Ihrer Wahl (bis 25 Zeichen). Jeder Aufkleber hat individuelle Farbmuster!!!

100 Diskettenaufkleber nur 19,90 DM

250 Diskettenaufkleber nur 34,90 DM

Thomas Mustermann
Bärendorfstr. 24
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 51 15

Tolle
Geschenkidee
Diskettenaufkleber

Magic-Adressaufkleber in Aquarell-Farben
Eine echte Neuheit - unsere modernen Magic Adress-Aufkleber
mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse in leuchtenden Aquarell-
Farben. Jeder Aufkleber schimmert in individuellen Farben. Somit
hat jeder Aufkleber ein anderes phantastisches Aussehen.
Wahlweise mit 4 oder 5 Zeilen Text zu je 25 Zeichen.

125 Stück nur 11,90 DM

250 Stück nur 14,90 DM

1000 Stück nur 39,90 DM



COMPUTER FAIR

ECTS TRADE SHOW '96

ACCLAIM

Erneut wurde hier das baldige Erscheinen des Basketball-Knallers NBA JAM TOURNAMENT EDITION im Amiga-Stadion beschworen, außerdem kündigte man die Vertriebs-Ehe mit System 3 auf – wodurch das eigentlich bereits fertige Hüpfical PUTTY SQUAD (siehe Preview AJ 4/96) weiter auf sich warten lässt.



Der Plattform-Flummi zieht sich noch: Putty Squad

ALTERNATIVE

Die Alternativos hatten dreimal Action im Gepäck: Die scrollenden Bal-



Im Frühjahr und im Herbst ist London eine Reise wert, denn zweimal pro Jahr wird dort in der Olympia Grand Hall Europas dienstälteste Fachmesse für Digi-Entertainment abgefeiert. Diesmal bekamen die knapp 10.000 Besucher rund 100 Aussteller sowie auch wieder einige Amiga-Highlights zu sehen.

Dennoch, selten war eine Frühjahrs-ECTS so schwach besucht wie zwischen dem 14. und 16. April 1996. Auch an wirklich interessanten Neuheiten herrschte eher Mangel in den Messeboxen und umliegenden Hotel-Suiten, zumal einige der namhaftesten Hersteller wie etwa Virgin, Electronic Arts oder auch Amiga Technologies gar nicht angereist waren – vermutlich will

man das Pulver erst zur amerikanischen Großmesse E3 (Mitte Mai in Los Angeles) verschießen. ECTS-Veranstalter Blenheim zieht aus der schwachen Unterstützung aus allen Lagern vom PC über die Konsole bis hin zum Amiga denn auch Konsequenzen: Ab kommendem Jahr soll der traditionelle Doppel-event auf eine Einzelveranstaltung im Herbst eingedampft werden.

lereien RAGE und TRAITOR sollen demnächst im Doppelpack erscheinen, darüber hinaus munkelte man von einem weiteren Geheimaktivisten, wollte aber vorläufig weder Name noch Gameplay preisgeben.

ATARI INTERACTIVE

Während die (Pleite-) Geier bereits über der Jaguar-Hardware kreisen, sucht der Konsolenpionier Rettung in der Softwareproduktion und hat daher von Mindscape nun das das humorige Action-Strategical TINY TROOPS übernommen.

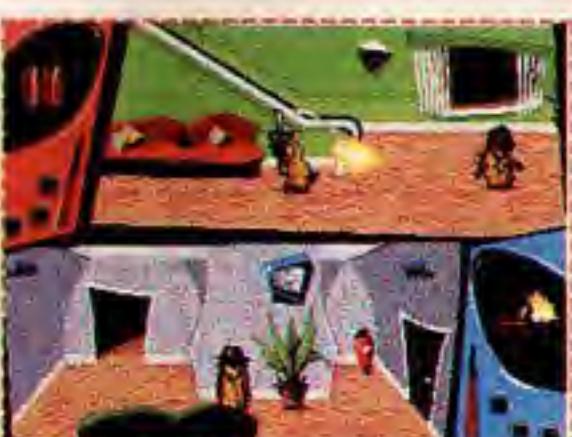
DOMARK

Die zwischenzeitlich mit Centre Gold verhandelten Engländer beschworen erneut König Fußball mit dem Liga-Simulator CHAMPIONSHIP MANAGER 2, dazu passenden Datadisks und dem Action-Kicker TOTAL FOOTBALL: Ab 1 MB RAM darf man sich hier auf atemberaubende Spielerani-

mationen mit 1.700 einzelnen Frames auf dem Iso-Rasen freuen, wo 50 internationale Teams um den Sieg in vier Turnieren kämpfen. Beziehungsweise auf unseren Test in dieser Ausgabe.

FLAIR

Hier tritt demnächst der DOUBLE AGENT seinen Dienst an – mehr zu dieser witzigen Comic-Neuversoftung für Splitscreen-Fallensteller ein paar Seiten weiter im ausführlichen Preview.



MAD läuft grüßen: Double Agent

GAMETEK

Einen tollen Überraschungscoup landete man hier mit **HUMANS III**, das wir Euch in dieser Ausgabe bereits im Test präsentieren können.



Knobeln ist menschlich: **Humans III**

GUILDHALL

Die mittlerweile zum reinen Entwicklungs-Team mutierte Company Krisallis hat **LEGENDS** ja bereits seit Jahren angekündigt, nun soll der Actionrolli im Nippon-Stil unter neuem Label tatsächlich Mitte Juni erscheinen. Dito Black Magics **GLOOM DATADISK** mit erweiterten Herausforderungen für 3D-Dungeonmetzger sowie **3D BOULDER DASH**, eine modernisierte Neuauflage der klassischen Action-Knobelei. Außerdem hält hier Silltunna („X-Treme Racing“) noch ein paar Überraschungen in petto, über die wir aber erst in der nächsten Ausgabe näher berichten können.



Ein Klassiker in der dritten Dimension: **3D Boulder Dash**

OTM

Die englischen Newcomer haben Großes mit dem Amiga vor: Der schußstarke AGA-Horizontalscroller **ATROPHY** (Preview AJ 4/96) ist so gut wie fertig; dasselbe gilt für **VIR-**

TUAL KARTING DELUXE, das mit der leistungsschwachen Urversion nur noch den Namen gemeinsam haben soll. Nach dem Tuning verspricht der Hersteller nun eine superbe 3D-Raserei mit stark verbessertem Texture-Mapping und Rendering, mehr Objekten am Straßenrand, zusätzlichen Kursen sowie einer überarbeiteten Handhabung. Ab August soll dann zusätzlich die topmoderne **VIRTUAL RALLY** am Amiga allen Konsolen-Konkurrenten wie z.B. „Sega Rally“ das Benzin abgraben. Zu dieser Zeit ist außerdem mit der originellen Plattform-Knobelei **GNOMES** sowie der Weltraum-Ballerei **STARFIGHTER** zu rechnen, welche das feine Gameplay von „Star Crusader“ mit topaktueller 3D-Textureoptik verknüpfen wird. Darüber hinaus angekündigt, aber nicht gezeigt wurden ein noch namenloser Actionkicker im „FIFA“-Look sowie ein Strategical im Stil von „Dune 2“ und „Command & Conquer“. Kurzum, man darf gespannt sein!

TEAM 17

Die Teamsters hatten kaum Überraschungen im Gepäck: **ALIEN BREED 3D II: KILLING GROUNDS** findet Ihr als Testversion bereits in dieser Ausgabe, und **WORMS REINFORCEMENTS** kennt man ja schon aus dem Joker-Preview im Heft 4/96.



Der frische Alienbraten ist angerichtet: **Killing Grounds**

VULCAN

Hier wurde den Amigos **VALHALLA 3** versprochen – also wohl ein weiteres Action-Adventure mit wenig überzeugender Optik, aber Sprachausgabe und fesselnden Puzzles.

WARNER INTERACTIVE

Unter den Fittichen der Filmmogule werkelt Renegade weiterhin fleißig an **CHAOS ENGINE 2** und Z; in Kürze soll es soweit sein – was so manche Leseranfrage beantworten dürfte.

KURZ NOTIERT



Actiondungeon für Highend-Amigas: **Genetic Species**

Im Umfeld der Messe fanden zudem ein paar engagierte Kleinhersteller ihre Nischen. Wer die Augen offenhielt, konnte etwa den Newcomer Oxyron und seinen 3D-Rolli **TRAPPED – DAS RAD VON TALMAR** (Preview in vorliegender Ausgabe) entdecken, den brandneuen Actiondungeon **GENETIC SPECIES** des deutschen Newcomer-Teams Ambrosia, Ikarions Ledermanager **HATTRICK**, Ascons motorisierten Kollegen auf der **POLE POSITION** oder auch die bereits in diesem Heft getesteten Neuheiten von Black Legend, also **FUSSBALL TOTAL INDOORS** und **EVIL'S DOOM**. Als Amiganer kann man daher mit dem London-Trip letzten Endes auch ganz zufrieden sein, oder? (Alan Bunker/rl)



3D-Actionrolli aus deutschen Landen: **Trapped**

Trapped

Das Rad von Talmar

Die Auftragsflaute im Lager der Amiga-Abenteurer ist Geschichte: AGA-Rollenspieler dürfen sich derzeit ja an „Evil's Doom“ schadlos halten, und Oxyron Software öffnet bald neue Gewölbe für (fast) alle Dungeonläufer!



Während bei *Black Legend* Partytime in Unter- und Oberwelt angesagt ist, wird der Held hier beim Durchstreifen der mit Monstern, Fallen und Items reichlich gesegneten Labyrinthe auf sich allein gestellt sein: Man kann als Krieger, Ritter, Zwerg, Barbar oder Jägerin ins Abenteuer ziehen, was mit Unterschieden bei Stärke, Ausdauer, Tempo, Lebenspunkten und den bevorzugten Waffen einhergeht. Bleiben wir gleich mal bei den Waffen. Das mit der Zeit aufgesammelte Arsenal erscheint in Feldern am linken Bildschirmrand, per Tastatur aktiviert man dann je nach Bedarf Schwert, Axt oder Morgenstern. Am Screen finden sich u.a. noch Infos zum Gesundheitszustand, zum Level und den Erfahrungspunkten, ein Kompass sowie die Hausbar mit vier Tränken – um Energie nachzutanken oder sich eine Extraption Rüstschatz und Kraft reinziehen zu können. Zu den möglichen Fundstücken zählen auch Spruchrollen nebst den benötigten Zutaten, doch sollte man sich von der Magie hier nicht allzuviel erwarten. Das gilt auch für die Komplexität der Rätsel, denn letzten Endes bekommt man es mit einem durch Rollenspielelementen aufgewerteten Actiondungeon zu tun.

Wie bei „Gloom“ & Co. spielt also einmal mehr eine furiose Grafikengine die Hauptrolle bei der Entwicklung. Und das Ergebnis wird sich auch nicht vor der Konkurrenz zu ver-

stecken brauchen, denn jede Menge Screenmodi sollen für eine perfekte Anpassung an die entsprechende Rechenleistung sorgen; sogar die „Graffiti“-Karte wird unterstützt. Wer über Turboschub per 68020er-Karte verfügt, kommt also selbst als Altamigo in den Genuss der Feinheiten dieses Games: In allen Auflösungen wippt der Held wunderbar flüssig durch 3D-Katakombe, die aus (in der Vertikalen) variablen Blickwinkeln zu betrachten sind. Als echtes Genre-Novum dürfen die Augen dabei sogar sacht gen Boden oder an die Decke schwenken. Ein weiteres und wortwörtliches Highlight der Optik sind die tollen „Lens Flare“-Effekte, welche von diversen Lichtquellen in die Gewölbe gezaubert werden. Für den letzten Kick an Gruselstimmung sorgen dann die gelungenen Sound-FX.

Keinerlei Grund zum Gruseln bietet hingegen das bequeme Handling per Nager und Tastatur, denn so flott, wie man sich an Speerfallen oder Feuerbällen vorbeischlängelt, werden auch Übersichtskarte, Inventory, Zauberbuch etc. eingeblendet. Erwähnenswert wären schließlich noch die Speicheroption und die teils kuriosen Statistiken, z.B. über die Spieldauer oder die bislang in den weitverzweigten Gängen zurückgelegte Strecke. Fehlt nur noch ein Termin: In spätestens drei Monaten öffnen sich die Dungeon-Tore für den endgültigen Test. (st)

DOUBLE AGENT



SPION

SPION



Zwölf Jahre ist es her, daß eine längst untergegangene Company namens First Star den Kultcomic „Spy vs. Spy“ für 8-Bit-Rechner versoftete – höchste Zeit für Flairs spritziges Remake am amiganisierten Splitscreen!

An das Original werden sich wohl nur noch vergreiste Zocker-Veteranen wie unser Papa Joe oder ganz eingefleischte MAD-Fans erinnern: Wie in den hierzulande „Spion & Spion“ betitelten Strips des kürzlich eingestellten Comicmagazins bekämpften sich ein weißer und ein schwarzer Agent am horizontal geteilten Screen mit einfallsreichen Fällen. Dabei wird es auch in der Neuauflage bleiben, wobei sich auf scrollendem Gelände Mensch und Maschine oder Mensch und Mensch gegenüberstehen. Freut Euch auf Duelle mittels abartiger Konstruktionen, die selbst den Ideenreichtum diabolischer Movie-Kids wie Dennis oder Kevin locker in den Schatten stellen!

Zudem darf man sich selbstredend auf zeitgemäße Retuschen im Kampf der Doppelagenten freuen, wie sie zu Zeiten der drei ursprünglichen „Spy vs. Spy“-Games technisch noch nicht möglich waren. So findet das listenreiche Spektakel demnächst in grundverschiedenen Austragungsorten statt, wo seinerzeit ein Schauplatz genügen mußte: im trauten Einfamilienheim etwa oder in den verwinkelten Etagen eines Einkaufszentrums. Dort wird man dann seinem Widerpart Dynamitstangen und Brandsätze vor die Füße werfen, ihn in Fangnetze oder die Arme bzw. Blüten einer fleischfressenden Pflanze treiben. Auch an Betäubungsmittel wurde gedacht, wenn es darum geht, der

eigentlichen und je nach Level unterschiedlichen Hauptaufgabe näher zu kommen – wie z.B. der Rettung eines mit Passagieren überfüllten Hochseedampfers. Um derweil die diversen Kleinpuzzles in den Griff zu bekommen, liegen allerorten Utensilien wie Schaufeln usw. herum, die aufgeklaubt und zusammen mit den Offensiv- und Defensivwaffen bis zur Verwendung im Marschgepäck zwischengelagert werden.

Besonders viel Wert legt die Flair-Truppe dabei darauf, das bewährt witzige Gameplay mit einer entsprechenden Präsentation zu unterstützen. Bereits unser Vorabmuster überzeugte jedenfalls durch butterweiches Scrolling, liebevoll gestaltete Kulissen und bezaubernd animierte Comic-Figuren: Wenn da ein Spion Feuer fängt und voller Entsetzen von einem Bein auf das andere hüpfst, dann ist das ebenso sehenswert wie die Pausenanimation – läßt man den Stick ein Weilchen ruhen, setzt der Keti nämlich ganz cool seine Sonnenbrille auf und vertreibt sich die Wartezeit mit Schmökern in der Zeitung. Apropos Stick, die intuitive Steuerung soll auch und speziell das CD¹²-Pad unterstützen, während die Ohren von passenden Musikstücken und wortwörtlich „knälligen“ Sound-FX verwöhnt werden. Tja, damit bliebe nur noch zu hoffen, daß uns der Hersteller keine Falle gestellt hat, als er rechtzeitig zur kommenden Ausgabe ein Testmuster versprach... (tl)



AMIGA



EM 96

TOTAL FOOTBALL

Kaum sind Deutscher Meister und Pokalsieger gekürt, laufen zur EM drei neue Digi-Kicker im Amiga-Stadion ein – obwohl dieser Iso-Sport von Domark mit dem realen Großereignis eigentlich nur den Termin gemein hat.

Rein optisch erinnert das Eröffnungsspiel unserer Mini-Meisterschaft an das prächtige „FIFA Int. Soccer“ von Electronic Arts. Allerdings erreichen hier weder die ruckeligen Animationen noch die laue Steuerung oder die bescheidene Cleverneß der CPU-Kicker die überragende Klasse des Konkurrenten. So kommt es z.B. viel zu häufig vor, daß gegnerische Stürmer nach Erreichen des Strafraums dem satten Torschuß einen Ausflug zur Eckfahne vorziehen, um von dort die Kollegen per Flanke zu bedienen...

Da zudem die hineingrätschenden Ledertreter meist schneller zur Stelle sind, als Kaiser Franz das Wort „Vize-meister“ sagen kann, ist Kick-and-Rush die erfolgversprechendste Taktik – schöne Ballstafetten und durchdachten Spielaufbau wird man bei Total Football eher selten zu Gesicht bekommen. Dem mit regulären Sticks auf einen Feuerknopf beschränkten Handling (bei besseren Modellen oder Pads werden auch mehr Buttons unterstützt) darf man das jedoch nur zum Teil in die Stollenschuhe schieben, denn nach einigen Trainingseinheiten sind dann auch lange Pässe mit

dem kuriosen Triple-Klick einigermaßen in den Griff zu bekommen. Ansonsten sorgen nette Gags wie die davonhumpelnden Opfer rüder Fouls oder das Herunterreißen der Trikots nach einem Treffer für Laune, sporadische Grafikfehler und Systemabstürze dagegen für Ärger auf der Tribüne vor dem Monitor. Da ist es ein schwacher Trost, daß die Sound-FX recht ordentlich klingen, auch wenn das Stöhnen der Protagonisten besser zu einem Prügelspiel passen würde. Zumal die Optionen und Features meilenweit von der Weltspitze entfernt sind: Freundschaftsspiele und eine Liga mit mageren sieben Teams (bei Turnier und Pokal sind es immerhin jeweils 32) stehen für den Kampf gegen Kumpel oder Compi bereit und 50 Nationalmannschaften zur Wahl. Daß diese unterschiedliche Trikots tragen, sieht man; daß ihr Leistungsgefälle nicht eben realistisch ist, merkt man – spätestens dann, wenn wieder einmal ein Exot wie Japan zum Pokalsieger gekürt wird. Ein Match darf zwischen sechs und neunzig Minuten dauern, und es stehen sechs Bodenverhältnisse ebenso zur Disposition wie die Entscheidung per Verlängerung und/oder Elfmeterschießen, das Anhalten bzw. Weiterlaufen der Uhr bei Unterbrechungen und der Eifer des Schiedsrich-

ters. Dazu kommen acht Systeme und ein paar klitzekleine Statistiken, aber eben keine eigenen Aufstellungen, keine Auswechslungen und keine Save-Option.



Versammlung im Starraum

Kurzum, ohne Kumpel für den halbwegs launigen Duo-Modus hat Total Football eher wenig zu bieten. Jedenfalls allemal zuwenig, um selbst auf kleinen Amigas seinen großen Namen zu rechtfertigen. (st)

TOTAL FOOTBALL (DOMARK)

ISO-SOCCER

63%
„LAU“



GRAFIK	68%
ANIMATION	68%
MUSIK	62%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	60%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN
ANLEITUNG	NEIN



Der amtierende Weltmeister im Teammenü

AMIGA

EM 96

FUSSBALL TOTALindoors

Der Zweite im sportlichen Bunde weiß schon bedeutend besser zu gefallen: Black Legends ebenso witziger wie spielbarer Klon von „Sensible Soccer“ vermag auch in der Hallenvariante zu begeistern!

Obwohl: Daß die Winzlinge dieses Fußball-Flohzirkus nun nicht mehr unter freiem Himmel kicken, ist mit freiem Auge kaum auszumachen. Wie gehabt wuseln die Mini-Sprites durch multidirektionale scrollende Draufsicht-Arenen (mit sechs unterschiedlichen Bodenbelägen), nur über das Wetter braucht man sich naheliegenderweise keine Gedanken mehr zu machen. Dafür aber um so mehr über die Optionen, insbesondere den indoorspezifischen Teil davon. So wird das Feldwahlweise von Banden oder Linien begrenzt, und die Teamstärke beträgt zwischen drei und sechs Feldspielern, die gemäß englischem bzw. internationalem Regelwerk dem Leder nachjagen. Das hat dann z.B. Einfluß auf die Zahl der möglichen Auswechslungen, die Größe der Torräume oder darauf, ob dem Keeper Ausflüge aus seinem Gehäuse gestattet sind.

Den Schwierigkeitsgrad bestimmen die jeweils drei Ballkontrollarten bzw. Geschwindigkeiten sowie das Team der Wahl. Denn alle 120 Vereins- und Nationalmannschaften bestehen hier aus einem runden Kickerdutzend mit individuellen Werten für Tempo, Ballkontrolle und Ausdauer. Optionsmäßig ist aber auch totale Chancengleichheit möglich, und im Actionmodus spielt die Kondi-

on sowieso keine Rolle. Wer darüber hinaus seine eigene Spitzenzwölf zusammenstellen will, kann sich per Editor an den Namen, Fähigkeiten und dem Outfit seiner Schützlinge vergreifen. Diese werden dann im Training auf Ecken, Straf- und Freistöße vorbereitet und/oder in einem Freundschaftsspiel auf größere Aufgaben eingestimmt. Das können Pokalwettbewerbe oder der Ligabetrieb sein, wo es reine Einstellungssache ist, wieviel Teilnehmer wie oft gegeneinander antreten, ob bei einem Sieg zwei oder drei Punkte aufs Konto wandern, die Entscheidung per Verlängerung erzwungen wird und Auswärtstore in der Endabrechnung eine gewichtigere Rolle spielen.

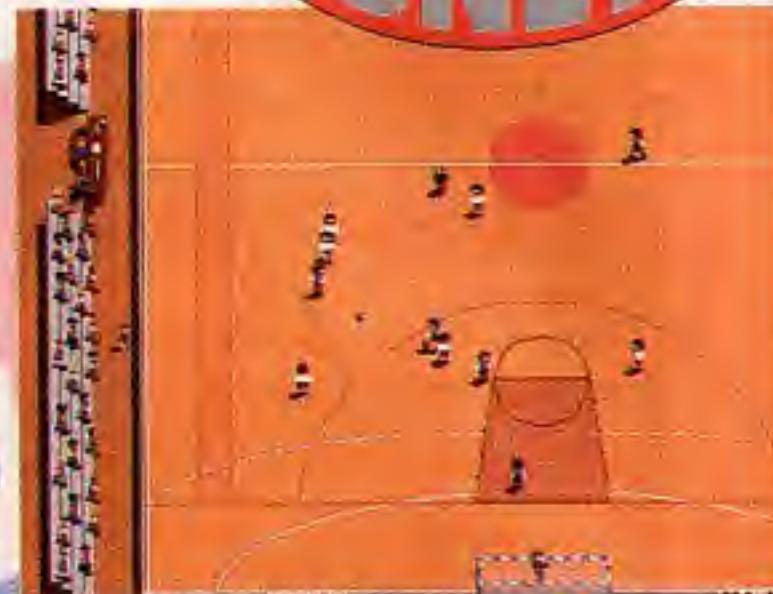
Die Rasenaction selbst macht nicht nur dank des gewohnt lockeren Stickhandlings Spaß, denn gerade das Spiel mit der Bande bietet willkommene Abwechslung vom üblichen Socceralltag – vor allem wenn übereifrige Kicker unter einem satten „Klong“ allzu nahe Bekanntschaft mit ihr machen. Dazu kommen nette Details wie die Aufstellung zum obligatorischen Fototermin vor dem Anpfiff, emsige Balljungen oder hin und wieder eine Ohrfeige für den uneinsichtigen Schiri, ehe der Sünder auf der Strafbank Platz nimmt. Auch die feinen Sound-FX von Fan-Fanfaren bis hin zum lautstarken „Magnificent Goal“ sorgen für Stimmung.

Fazit: Weil Black Legend last but not least auch wieder an die tolle Replay-Funktion mit der Wiedereinstiegsmöglichkeit gedacht hat, werden Digi-Fußballer wohl nicht nur bei schlechtem Wetter mit Begeisterung auf diese gelungene Indoor-Variante zurückgreifen. (st)



Bitte recht freundlich!

AGA
ONLY



Die Kicker bitten aufs Parkett



Letzte Einstellungen vor dem Anpfiff

FUSSBALL TOTAL INDOORS (BLACK LEGEND)

FUSSBALL-ACTION	
81%	„PFIFFIG“
GRAFIK	56%
ANIMATION	72%
MUSIK	48%
SOUND-FX	84%
HANDBABUNG	80%
DAUERSPASS	83%
VARIABEL	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN

World of Soccer European Champions Edition

Zum guten Schluß nun das x-te Update einer nach wie vor genialen Soccer-Sim: Die ECE-Version (nicht ECS) hat den sensiblen Fans zwar wenig Neues, aber immer noch das Beste zur aktuellen EM zu bieten.

Um das Verwirrspiel komplettzumachen, wurde „Sensible Soccer“ ja bereits anno 1992 zur Erstveröffentlichung mit dem Untertitel „European Champions“ versehen – damals war auch gerade Europameisterschaft. Seitdem hat sich dieses Fußballspiel allerdings vom reinen Actiongame zum Player Manager gewandelt.

So korrigierte man Ende 1992 zunächst mit der „1992/1993 Season Edition“ kleinere und größere Fehler (endlich gab es z.B. gelbe bzw. rote Karten), wieder ein Jahr später bekamen die Besitzer eines CD² ihre Version, und pünktlich zur WM erschien Mitte 1994 die „International Edition“ mit aktualisierten Daten und erstmals einem auch am Screen sichtbaren

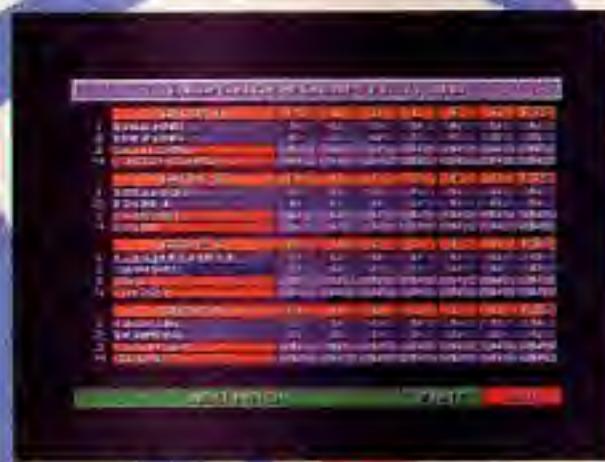
Schiri. Der Quantensprung erfolgte aber erst, nachdem Sensible Software Anfang 1995 zu Warner Interactive als Vertrieb gewechselt war und „Sensible World of Soccer“ veröffentlichte, die Grundlage des vorliegenden Fußballfests.

Doch während damals die Welt im Titel mit zahlreichen Verbesserungen im Game einherging, hat sich diesmal kaum die Welt getan: Lediglich die potentiellen Teams und Spieler der EM 96 hat man eingebaut, finito. Während sich die PC-Kicker also voraussichtlich auf mehr Management-Optionen, einen spielentscheidenden Trainingsmodus, verfeinerte Features für Ausleihkicker sowie u.a. auch die Möglichkeit, internationaler Präsident zu werden, freuen dürfen, bleibt uns Amigos nur die Freude über den Preis dieses Updates.

Denn knapp 40 Marken sind wahrlich nicht viel für ein Programm, das allein in Europa rund eine millionmal verkauft wurde und mit editierbaren Daten sowie erprobt genialem Gameplay aufwarten kann.

Apropos editierbare Daten: Da das Spiel

schon vor der EM ausgeliefert wurde, ist das vorab inkludierte Material natürlich nicht ganz auf dem neusten Stand – wie auch, wenn etwa die deutsche Nationalmannschaft ihre Aufstellung noch gar nicht bekanntgegeben hatte? Doch egal, denn wer noch keine der anderen Versionen dieses Games besitzt und auch nicht unbedingt auf mondänes Iso-3D à la „FIFA Int. Soccer“ oder „Total Football“ besteht, sollte hier zuschlagen. Es wartet nämlich zwar unveränderte Nostalgia-Optik, aber eben auch prima Sound, Optionen satt und vor allem exzellente Spielbarkeit. Und unter den Blinden war der Einäugige halt schon immer König... (mm)



Findet den Unterschied...

SENSIBLE WORLD OF SOCCER EUROPEAN CHAMPIONS EDITION (SENSIBLE SOFTWARE/RENEGADE/WARNER)	
PLAYER MANAGER	82% „UPGRADED“
GRAFIK	56%
ANIMATION	72%
MUSIK	74%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	86%
VARIABEL	
PREIS	DM 39,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	JA
DEUTSCH	ANLEITUNG



EM-SOFTWARE ZU GEWINNEN!

Wir verlosen dreimal das hier getestete Spiel unter allen, die den kommenden Europameister erraten: Gebt Euren Tip einfach auf einer Postkarte ab, die Ihr bis zum 8. Juni 1996 unter Ausschluß des Rechtswegs an nachstehende Adresse schickt. Der Einsendeschluß ist zwar zugegeben etwas knapp, aber da beginnt nun mal die EM – wir wünschen viel Glück!

Joker Verlag / „EM-Tip“ / Bretonischer Ring 2 / D-85630 Grasbrunn



TEUFLISCH GUT!

Games

Airbus 2 *	79,95
ATR - All Terrain Racing	49,95
Bling! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Black Viper	89,95
Conquest Drucker	69,95
Cedric (dt.)	69,95
Colonization (dt.)	79,95
Der Reeder (dt.)	AKTIONSPREIS 49,95
Die Nordländer *	89,95
Erben der Erde	59,95
Flight of the Amazon Queen	69,95
Hanze - Die Expedition	39,95
Hannix (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hämmix (Ikarion) *	59,95
Jaktar - Der Elfenstein (dt.)	49,95
Kampf um die Krone (dt.) *	59,95
Mad Maxx (dt.)	79,95
Magi (dt.) *	79,95
Neinred 97	49,95
Obsession	49,95
Odyssey	29,95
Pizza Connection	89,95
Pole Position (dt.) *	89,95
Primal Rage *	79,95
Sensible Grid	69,95
Sensible World of Soccer 95/96	59,95
Sim Classics (dt.):	
Sim City Classic, Sim Life, Sim Ant	
Soccer Stars 96: Fifa Soccer, Kick Off 3, Anstoß, Premier Manager 3	69,95
Super Skidmarks	59,95
Super Skidmarks Data Disk	39,95
Super Street Fighter 2	59,95
Super Tennis Champs	39,95
Tiny Troops *	59,95
Top Gear 2	49,95
Whales Voyage 2	89,95
Worms	59,95
PC *	59,95

Games speziell für A1200

Alien Breed 3D	59,95
Bling! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Bioshock	59,95
Costa	49,95
Der Reeder	89,95
Der Seelenturm	79,95
Dschungelbuch *	69,95
Dungeon Master 2	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	69,95
Evolution *	49,95
Extreme Racing	49,95
Fears	79,95
NBA Jam Tournament Edition	79,95
Pinball Illusions	69,95
Pinball Mania	59,95
Roadkill	59,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Sim TW	59,95
Spore Legacy	59,95
Star Crusader	49,95
Super Street Fighter 2 Turbo	49,95
Virtual Karting	49,95
Watchtower	39,95
Will Lymkens Fußbalmanager	59,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Teil-Auswahl - weitere erfragen!	
Alien Breed 3D	59,95
Erben der Erde	59,95
Evolution *	49,95
Pinball Mania	69,95
Roadkill	59,95
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2 Turbo	49,95
Syndicate	59,95
Theme Park (dt.)	79,95
Whales Voyage 2 *	79,95
Worms	69,95
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Aufschwung Ost (dt.)	SONDERPOSTEN 9,95
B-17 Flying Fortress	59,95
Belated Iron Duke	SONDERPOSTEN 19,95
Black Crypt	29,95
Civilization	39,95
Crystal Dragon	SONDERPOSTEN 9,95
DarkSeed	39,95
Das Schwarze Auge - Schicksalsklinge	49,95
Der Trainer Italia (dt.)	SONDERPOSTEN 9,95
Desert Strike	29,95
D-Generation (nur für A1200)	19,95
Dogfight	39,95
Dune (dt.)	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Elite Plus	39,95
Embryo	SONDERPOSTEN 9,95
F World Championship (A600, A1200)	19,95
Fields of Glory	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Fußball Total!	SONDERPOSTEN 9,95
Gunsip 2000	39,95
Jimmy White Snooker	29,95
John Madden Football	29,95
K 240	29,95
Lothar Matthäus Super Soccer	29,95
Micro Machines	SONDERPOSTEN 29,95
Pacific Islands	29,95
PGA Tour Golf Plus	29,95
Preball Magic	29,95
Rally Championships (ab A600+) SONDERP. 9,95	
Reihe Trainer (dt.)	SONDERPOSTEN 29,95
Red Baron	39,95
Road Rash	29,95
Sim Ant Classic (dt.)	39,95
Sim City Classic	39,95
Space Hulk	29,95
Space Quest 1	19,95
Syndicate (engl.)	29,95
Team Yankee (dt.)	39,95
Theme Park (dt.)	SONDERPOSTEN 29,95
Torpedo (dt.)	39,95
Turbo Trax	29,95
UFO - Enemy Unknown	39,95
Wing Commander (dt.)	29,95
Whizz (ab A600+)	SONDERPOSTEN 9,95
Zawod	SONDERPOSTEN 19,95
Zeppelin (dt.)	SONDERPOSTEN 29,95
Zubehör	
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Env. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Env. auf 1,33 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Env. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Env. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
3,5" MF 2DD (10er Pack)	5,95
Joysticks	
Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	19,95
QuickJoy I	7,95
QuickJoy Supercharger	19,95
Sony Playstation	
Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!	
Grundgerät inkl. Control Pad	499,95
Alien Trilogy	89,95
Darkstalkers *	69,95
Earthworm Jim 2 *	69,95
FIFA Soccer 96	69,95
Krazy Ivan	69,95
Need for Speed	69,95
Panzer General *	69,95
Resident Evil (Vol.)	89,95
Ridge Racer Revolution *	99,95
Shell Shock *	89,95
Total NBA 96	89,95
Wing Commander 3 (dt.)	99,95

Unser Tip des Monats:

Hattrick!

- Ikarion -

Führen Sie Ihren Fußballverein aus dem Amateurlager an die Spitze des europäischen Fußballs! Das finanzielle und sportliche Wohl des Teams hängt allein von Ihrem Geschick ab.

A500 * / A1200 *

69,99



Kaum zu glauben!

**Aufschwung Ost
Crystal Dragon
Der Trainer Italia
Embryo**

Solange der Vorrat reicht!!!

je 9,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Personliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point®

* Bei Bezahlung nach Rechnung 10% Rabatt in DM abzüglich 15% Media Point und Postversandkosten. Wir geben Ihnen Allgemeine Gewinnabrechnungen, die wir auf Wunsch gerne Ihnen zusenden. **Verkaufspreis:** Vorräste: 6,99 DM - Kreditkarte: 6,99 DM - Nachnahme: 8,99 DM zzgl. 3,- Post/PPK
Geschäft: ab 25,- DM Bestellwert im Inland/Vertriebsgebiet - Express-Versand und LKW auf Anfrage - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kontaktieren Sie uns telefonisch und bequemste Weise. Wir senden Belegabrechnungen, Annahmekennung und Rückportoabrechnung durchgetrennt und Ihre Belegabrechnung geht immer ohne Autogiro-Nachnahme zu.



Wo Sie uns
finden:

Media Point
Berlin - Neukölln
Jonasstraße 26/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point
Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point
Hamburg - Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Seit
03.05.95
auch in
Koblenz

Media Point
Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinplatz

Media Point
Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point
Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 5 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point
.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

MAILBOX



Ob Amigo-Stammtisch, Editorial oder Leserbriefseite, in diesen Wochen gibt es praktisch nur ein Thema: Escom will sein junges Töchterchen Amiga Technologies ins ferne Amerika verkaufen! Hier nun Meinungen zum Deal, zum neuen Amiga Walker und ein paar anderen wichtigen Dingen im Leben.

Leserbriefe

DAS PRINZIP HOFF-NUNG

Was mir heute beim Stöbern in den Videotext-Seiten vor die Augen kam, läßt mich einfach nicht mehr los: Da lese ich doch nichtsahnend, daß Escom die Amiga-Rechte schon wieder verkaufen will! Demnach hat also das Unternehmen VIScorp aus Chicago einen Vertrag über 40 Millionen Dollar unterzeichnet – bitte klärt uns doch mal auf, was an diesem Bericht dran ist! Und wenn's der Wahrheit entspricht, dann wollen wir doch wenigstens hoffen, daß VIScorp den Amiga besser vermarktet als Escom... wünscht sich Iwen Schmees aus Leer.

Da sich Escom/AT hinsichtlich des Marketings in der Tat nicht unbedingt mit Ruhm bekleckert hat, hoffen wir frohen Mutes mit Dir – zumal es ja eine Stellungnahme von VIScorp gibt, laut der neben der bisherigen Produktpalette auch die angekündigten Neuentwicklungen fortgeführt werden sollen. Zudem sind dort derweil einige Leute aus der alten Commo-Riege untergekommen; außerdem wird man die hierzulande inzwischen aufgebauten Vertriebskanäle wohl nicht brachliegen lassen. Ansonsten wissen wir aber im Moment auch noch nicht viel mehr als Du, weshalb buchstäblich bis zur letzten Sekunde Platz auf der Mixer-Seite freigehalten wird, um dort den alleraktu-

ellsten Stand der Dinge abdrucken zu können.

WIE GEHT'S?

Na, wie geht's Euch? Also, mir geht's eher schlechter, daher dieser Trauerbrief. Kommen wir gleich zum ersten Punkt: Mit dem Q-Drive wird es wohl wegen der CE-Zulassung noch ein wenig dauern, und zweitens soll Amiga Technologies verkauft werden, weil Escom in Finanznöten ist. Angeblich existiert sogar schon ein Vertrag mit einer Firma namens VIScorp – und das gerade in dem Moment, wo der Walker entwickelt wird! trauert Björn Bernard aus Wuppertal.

Ob's tatsächlich Grund zur Trauer gäbe, wollen wir erst mal abwarten. Daß das Q-Drive andauernd von Termin zu Termin verschoben wird, ist allerdings fürwahr recht ärgerlich: Der Redaktionsschluß steht bereits wieder kurz bevor, und wie es aussieht, können wir das Quadrospeed-CD-Laufwerk von AT schon wieder nicht auf Herz und Nieren prüfen.

GUT GEHT'S!

1) Nun scheint es ja in der Tat endlich wieder aufwärts zu gehen: 40 Millionen soll die neue Firma für Amiga Technologies gezahlt haben – offenbar aus gutem Grund, denn wie ich die Mitarbeiter von VIScorp verstanden habe, wollen sie den Amiga jetzt zum verbreitetsten Computer der Welt machen. Hoffen wir, daß es ihnen ge-

lingt. Die Werbung macht's eben möglich!

2) Spicke und super finde ich, daß Ihr in Zukunft den Joker endlich mit CD herausgeben wollt. Kriege ich dann im Abo auch gleich die erste Ausgabe dieser Scheibe?

3) Eine Bitte an AT: Vergeßt doch einfach dieses seltsame Staubsauger-Gehäuse und spendiert dem Walker ein vernünftiges Outfit à la A3000/4000.

4) Übrigens wird „Sound Factory“ wohl die letzte CD sein, die ich von Chris Hülsbeck gekauft habe. Ist mir entschieden zuviel Techno und Rave drauf. Man sagt zwar, daß sich über Geschmack nicht streiten läßt, aber als sich Chris dann in Eurer Telefonaktion auch noch kritisch zu Heavy Metal äußerte... verrät uns Metallo Hendrik Eiseid aus Elsfleth.

1) Bei allem gehabten Optimismus: Das mit dem „verbreitetsten Computer der Welt“ hast Du vermutlich zwischen den Zeilen und durch die rosa-rose Brille gelesen, stimmt's? Zum jetzigen Zeitpunkt ist nämlich noch nicht einmal der Verkauf unter Dach und Fach...

2) Auch hier war wieder Deine gefärbte Sehhilfe im Spiel, denn zwar gibt es nun eine AMIGA JOKER-CD, doch ist sie (zumindest vorläufig) nicht an das Heft gekoppelt – sondern auch für Abonnenten zum Preis von 29,- DM über den Joker Shop erhältlich.

3) Ob der Walker nun bei Escom, AT oder VIScorp erscheint, sein auf der CeBIT gezeigtes „Staubsauger-Gehäuse“ war (wie berichtet) in jedem Fall nur vorläufig.

4) Chris Hülsbeck ist ein derart vielseitiger Musiker, daß er demnächst sicher auch wieder Deinen Geschmack treffen wird – wie wäre es in der Zwischenzeit mit den drei tollen neuen Audio-CDs aus der Amiga-Demo-Szene? Auch die gibt's ab sofort exklusiv im Joker-Shop!

DER HEIMLICHTÜBEN

Kurz vor Erscheinen der Mai-Ausgabe Eures Magazins verkaufte Escom ganz still und heimlich Amiga Technologies. Platt, was? Tja, war ich auch – Amiga goes America. War's nun das Gejammer der Amiga-User (zu denen ich auch gehöre), oder hatte man bei Escom kein Vertrauen mehr in unsere „Freundin“? Wie kann man nur einen gerade wieder im Aufwind befindlichen Rechner plötzlich abstoßen? Da liegt der Gedanke natürlich nahe, daß Escom nur darauf aus war, billig einzukaufen und mit Gewinn wieder loszuschlagen. Nun, das alles sind nur Mutmaßungen, denn genau kann man das bei solchen Geschäften ja nie sagen. Aber was meint Ihr?

forscht Sven Tobisch-Haupt aus Coburg.

Zunächst einmal meinen wir, daß hier von einem klandheimlichen Verkauf kaum die Rede sein kann: Wie diese Seiten beweisen, weiß erstens alle Welt davon, und zweitens ist der Deal ja noch gar nicht endgültig über die Bühne gegangen. Auch der oft gehörte Preis von 40 Millionen Dollar/Mark (Lire,

Yen, Schokotaler?) ist bislang übrigens reine Spekulation. Doch selbst wenn er realisiert werden sollte, bleibt der Gewinn für Escom fraglich, da man hier neben dem ursprünglichen Kaufpreis von zehn Mio. ja auch die gewiß nicht geringen Folgeinvestitionen in Rechnung stellen muß. Und ganz abgesehen davon (sowie von Escoms wirtschaftlichen Problemen im vergangenen Geschäftsjahr, die in der Tat für einen Verkauf ausschlaggebend sein mögen) kann man die Sache ja auch ganz anders betrachten – nämlich so, daß die Amiga-Technologie inzwischen nicht mehr bloß zehn, sondern eben stolze 40 Millionen wert ist. Na, wie hört sich das an?

DER AMIGA SPRAYER

Zuerst dachte ich bei den ersten Berichten über den neuen „Walker“ ja, daß es sich hier um verspätete Aprilscherze handele, aber dann entdeckte ich in einer Werbebrochüre sogar bereits das Nachfolgemodell: den „Amiga Sprayer“. Auf den beigelegten Bildern ist dieser neue Rechner zu sehen – deutlich erkennt man die vorderen Erweiterungsschächte. Auch das oben liegende Tasteninterface fällt sofort ins Auge, als technische Revolution darf man jedoch wohl das integrierte, im hinteren Teil vertikal angebrachte CD-ROM bezeichnen. Fast ebenso erstaunlich ist die völlig neuartige Gun-Mouse, die es auf Wunsch auch mit Schalldämpfer gibt. In puncto Design bleibt Amiga Technologies damit der schon beim Walker realisierten unkonventionellen Linie treu. Angekündigt ist übrigens bereits die Tower-Variante des Sprayers, der „Big Sprayer“, von dem ich Euch ebenfalls bereits ein Bild beigelegt habe.

verblüfft uns Thomas Finck aus Lingen.

Na, also: Damit wird auch endlich klar, daß Viscorp hier für 40 Millionen ein echtes Schnüppchen macht. Denn eine

„Freundin“, mit der man gleichzeitig computern (Amiga), staubsaugen (Walker) und dampfspritzen (Sprayer) kann, ist doch alles Geld der Welt wert!

Amiga Sprayer



Big Sprayer



ÖFFENTLICHKEITS-ARBEIT

Als ich den Walker gesehen hatte, glaubte ich zunächst an einen Eurer berüchtigten Scherze: Da war eine kleine, schwarze Kiste zu sehen, die angeblich einen Amiga darstellen soll – könnte aber auch ebensogut ein Staubsauger sein. Seid Ihr sicher, daß Euer Fotograf auf der richtigen Messe war? Na, vielleicht war er das, denn bei nochmaligem Hinsehen ließen sich tatsächlich Laufwerke erkennen...

Also, wenn das die Fortsetzung der Amiga-Reihe sein soll, dann sehe ich wirklich schwarz. Abgesehen von mehr RAM, einer Festplatte und einem CD-Laufwerk hat sich die Hardware-Ausstattung kaum verbessert, und mit diesem Design hat man den Rechner ohnehin in aller Öffentlichkeit lächerlich gemacht. Die einzigen Möglichkeiten, noch etwas zu retten, bestehen nun erstens in den angekündigten PowerAmigas und zweitens in der Software. Um also große Hersteller wie etwa Blue Byte davon zu überzeugen

Wia!

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9:00 – 18:00, FR. 9:00 – 17:00

Laden in Kassel

Fünfensterstraße 9

Mo. – Fr. 9:00 – 18:00,

Sa. 10:00 – 14:00 Uhr

Laden in Augsburg

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. – Fr. 9:00 – 13:00 + 13:30 – 18:00 Uhr,

Sa. 9:00 – 12:00 Uhr

ODIN

Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich

Tel.: 02763/2047 Fax: 02763/2031

Mo. – Fr. 9:00 – 17:00 Uhr

Umrechnungsmodus:

DM : 65 = DM x 8

AMIGA

AIRBUS A 320 KOMPL. DEUTSCH	75,90
BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (MULTIPLAYER)	59,90
BING 7 KOMPL. DT. (2MB + HD)	78,90
BLACK VIPER DT. ANLEITUNG	65,90
BRANDMAN KOMPL. DEUTSCH	32,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	49,90
CEDRIC KOMPL. DEUTSCH	65,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG *	54,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	60,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	65,90
FLIGHT OF AMAZON QUEEN ENGL. VERS. 1 MB	65,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK – MARION – KOMPL. DEUTSCH	70,90
HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT.	49,90
HUGO KOMPL. DEUTSCH *	55,90
LULLYPOP DT. ANL.	38,90
MAD NEWS KOMPL. DT.	55,90
MAGI KOMPL. DEUTSCH	75,90
MEDIEVAL HOCKEY KOMPL. DEUTSCH	55,90
NEEMAO IV DT. ANLEITUNG	49,90
ODYSSEUS	35,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	55,90
REVOLUTION SKAT DOPPELKOPF RAMSCH & SCHÄPKOFF KOMPL. DEUTSCH	25,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL.	49,90
SPIRIS LEGACY DT. ANLEITUNG	54,90
SUPERHEDGEMASSE DATA DISK	29,90
TRACK SUIT MANAGER 2	45,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT.	76,90
WHALES VOYAGE II KOMPL. DT.	65,90
WORMS KOMPL. DT.	15,90

AMIGA Sonderposten

3D CONSTRUCTION KID 2.0 KID	19,90
3 PACK COMPILATION INKL. PRIM. MANAGER 2 / SPACE CRUSADE / ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	29,90
ALL DOGS GO TO HEAVEN	19,90
APPROACH TRAINER AIRBUS KOMPL. DT.	29,90
AUFSEHENMAKING KOMPL. DT. 1 MB	29,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. ANL.	24,90
B C KID	18,90
BEASTLORD DT. ANL.	19,90
BEHIND IRON GATE DT. HANDELICH	19,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT.	21,90
BILLIE TOMATO GAME	9,90
BIONIC COMMANDO	8,90
BIRDS OF PREY	29,90
BLACK CRYPT	29,90
BLITZKRIEG 1 MB	9,90
BUBBLE & SQUEAK	19,90
BLOODHOUND DT. ANLEITUNG	10,00
CAMPAIGN DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
CAMPION 2	19,90
COLOSSUS CHESS	15,90
CRYSTAL DRAGON DT. ANLEITUNG	19,90
DARKSEED DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
DER REEDER KOMPL. DEUTSCH	49,90
DELUXE STRIP POKER 2	19,90
DESERT STRIKE	12,90
DINGOAI KOMPL. DT.	9,90
DRAGON STONE DT. ANLEITUNG	19,90
DUNE 1	19,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKS – ELITE PLUS DT. ANL.	35,90
ELITE 2 – FRONTIER	19,90
EPIC	19,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANLEITUNG	29,90
FIELDS OF GLORY DT. ANLEITUNG	19,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 1 MB	19,90
FIGHTERSIMULATOR II KOMPL. DEUTSCH	19,90
FOOTBALL GLORY	19,90
FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION – DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH	10,90
GENESIA	19,90
GRAHAM GODDCH CRICKET	24,90
GUARDIAN	24,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	9,90
GUNSHIP 2000 1 MB	29,90
HEMDALL 2	19,90
HOYLES BOOK OF GAMES 3 DT. ANL.	29,90
INDIANAPOLIS 500	24,90
JACK NICHOLS GOLF DT. ANLEITUNG	19,90
JIMMI WHITE SHOCKER	29,90
JOHN MADDEN FOOTBALL	29,90
JURASSIC PARK DT. ANL.	19,90
KOB KOMPL. DEUTSCH	19,90
KICK OFF 3	24,90
LOMBARD RAC RALLYE	19,90
LOTHAR MATTHAEUS SUPER SOCCER KOMPL. DT.	29,90
MEGA TRAVELLER 1 DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
MEGA TRAVELLER 2	19,90

AMIGA Sonderposten

MEGAPROSE GOLF DT. ANLEITUNG	19,90
MISERABLE OVER XEROX DT. VERSION	12,90
NAPOLEONICS VALAUSTERTZ	29,90
ODYSSEUS & WATERLOO	29,90
OUTRUN	9,90
OVER THE NET	19,90
OVERLOAD 1 MB	29,90
PACIFIC ISLANDS DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
PGA TOUR GOLF PLUS	29,90
PINKE	9,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS DT. ANL.	19,90
POPULOUS 2 DT. ANLEITUNG	19,90
POWERMONSTER INCL. WWW DATA DISK	29,90
PREMIERE MANAGER 3 1 MB	24,90
PRINCE OF PERSIA DT. ANLEITUNG	19,90
PRO TRAINER KOMPL. DEUTSCH	29,90
REACH FOR THE SKIES	34,90
REALMS	24,90
RICK DANGEROUS 1	9,90
RICK DANGEROUS 2	9,90
RISE OF THE ROBOTI	19,90
ROADKILL	24,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL.	29,90
ROAD RASH 1 MB	29,90
ROME AD 92	29,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL.	24,90
SUPER SHADOW FIGHTER DT. ANLEITUNG	29,90
SHAD FU DT. ANLEITUNG	19,90
SIERRA SOCCER	19,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	29,90
SIM ANT KOMPL. DEUTSCH	19,90
SKIDMARKS	19,90
SOCER STARS WORLD CUP	9,90
SPACE MULK	29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	19,90
SPECIAL FORCES DT. ANL.	29,90
SUBURBAN COMMANDO	19,90
SUPER STREETFIGHTER 2	29,90
SUPER SPACE INADERS DT. ANL.	19,90
SUPER TETRIS DT. ANLEITUNG	19,90
SYNDICATE 1 MB	29,90
TACTICAL MANAGER	19,90
TEAM YANKEE DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19,90
TORNADO DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
TRIPLE FUN COLLECTION INCL. TERMINATOR 2 – CHAOS ENGINE & SIEDLER KOMPL. DEUTSCH	29,90
TRAILER PURSUIT KOMPL. DEUTSCH	19,90
TURBO TRAIL	19,90
URDAM II DT. ANL.	19,90
WAR IN THE GULF DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
WETTEN DASS...? 77 KOMPL. DT.	9,90
WHEN TWO WORLDS WAR	19,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY KOMPL. DT.	24,90
ZOO 2 DT. ANLEITUNG	15,90

AMIGA 1200

ALADDIN DT. ANL.	59,90
ALLEN BRADY 3.0 DT. ANLEITUNG	65,90
BANSHEE DT. ANLEITUNG	19,90
BING 7 KOMPL. DT.	29,90
CHAOS ENGINE 2 DT. ANLEITUNG *	54,90
DOOM DT. ANLEITUNG	49,90
DER REEDER KOMPL. DT.	49,90
DER SEELENTURM KOMPLETT DEUTSCH	29,90
DUNGEON MASTER II – LEGEND OF SKULLKEEPER – KOMPL. DT.	75,90
FEARS KOMPL. DEUTSCH	65,90
GLOOM DT. ANLEITUNG	29,90

demo ab, sound läuft!



3 brandneue Audio-CDs
aus der Amiga-Demoszene jetzt
exklusiv im Joker Shop

Hört sich gut an: eine Longplay-Scheibe aus TRSI-Produktion (jeweils 60 bis 75 Minuten Musik der verschiedensten Stilrichtungen)

– gibt es schon für 29,- DM
– alle 3 gar für nur 75,- DM!

Bestelladresse:
Joker Verlag • „Joker Shop“ • Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

Nochnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazurechnen.

MAILBOX



gen, daß es sich auch weiterhin lohnt, Spiele für den Amiga zu produzieren, schlage ich folgendes vor: Jeder Amiga-Fan schickt mir eine Postkarte mit der Bitte, weiterhin für die „Freundin“ zu produzieren – sobald ausreichende Stückzahlen zusammengekommen sind, leite ich die Karten dann an die Firmen weiter. Hier meine Adresse: **Patrick Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg**.

Escom hin, Viscorp her, mehr neue Spiele können kaum schaden. Genau wie ein wenig Unterstützung für die „Freundin“. Also lasst einen Macher wie Patrick nur machen und nicht hängen: Her mit den kleinen Kärtchen!

DER RE-ANIMATOR

Nachdem ich ein Bild vom Walker gesehen habe, hat der Notarzt nicht mal zwei Minuten gebraucht, um mich zu reanimieren. Bleibende Hirnschäden sind also nicht zu befürchten – wenn man mal von einem nervösen Zucken der Mundwinkel absieht, das mich seither immer beim Staubsaugen befällt...

Neues, aber ähnliches Thema: Eure ach so leichte Frage aus dem letzten Preisausschreiben (Von wem ist AT die Tochter?) gestaltet sich nun ja wohl unerwartet schwer. Welche Antwort wollt Ihr denn jetzt hören – Escom oder Viscorp? stichelt Olaf Schlingensief aus Ludwigsburg.

Zunächst einmal können wir Dich beruhigen: Staubsaugende Männer finden immer eine Frau, im Zeitalter der Emanzipation sind die Mundwinkel daher nebensächlich. Und des Preisrätsels Lösung war und ist Escom – zumindest noch. Und schließlich sei an dieser Stelle noch angemerkt, daß uns die durchgehende Ablehnung des Walker-Designs doch ein wenig überrascht hat. Oder ist die Kiste tatsächlich sooo häßlich?

RAUTEN ZEITEN

Ich frage mich, für wie dumm wir Amiga-Besitzer eigentlich gehalten werden: Wieso haben manche Softwarefirmen immer noch nicht kapiert, daß es für diesen Rechner nicht nur Festplatten und anderes Zubehör gibt, sondern daß solche Erweiterungen auch weit verbreitet sind? Es ist eine Unverschämtheit, wenn nach wie vor Games ohne Festplatteninstallation angeboten werden, von Turbokarten- oder Fast-RAM-Unterstützung ganz zu schweigen!

Bei den PCs funktioniert das doch auch, und den Pentium hätte sich garantiert niemand besorgt, wenn ihn nicht viele Spiele von Anfang an einfach als Standard vorausgesetzt hätten. Aber am Amiga? Wer rüstet denn seine „Freundin“ für viel Geld auf, wenn praktisch kaum ein Spiel so was auch ausnützt? Ich hoffe also, daß möglichst viele Hersteller diese Zeilen lesen und daß sich vor allem HD-Installer bald als Standard etablieren.

gesteht Sven Nolte aus Böhl-Igelnheim.

Wer Recht hat, zahlt die nächste Runde – heute geht sie auf Svens Rechnung: Jede Hardware ist bekanntlich immer nur so gut wie die Software, von der sie unterstützt wird. Und da liegt trotz der beeindruckenden Ergebnisse unserer jüngsten Umfrage zu diesem Thema noch vieles im argen!

SILBER IST GOLD

Ich finde Eure Bewertungen meistens in Ordnung, meine aber, daß die ECS-Versionen ganz allgemein zu gut wegkommen. Es ist zwar richtig, daß die technischen Möglichkeiten eines 500ers hier berücksichtigt werden müssen, aber werden die Leute auf diese Weise nicht denken, daß ein 1200er kaum bessere Grafik zu bieten hat?

Und warum macht Ihr eigentlich keine Joker-CD? Nach den Er-

Bestelltelefon: 0771 64440



Zieht Euch warm an!

COOLE PREISE

	AM	AM12	CD32	AM	AM12	CD32
Airbus 2	85,77			Sens. World o Soccer	59,37	(86/96)
Akira	45,17			Sim City 2000	65,97	
Aladdin		85,97		Skidmarks (B)	25,37	
Alien Breed 3		85,97	85,97	Soccer Kid	59,37	34,95
Alien Breed 3D Teil 2		*85,97	*85,97	Soccer Stars 95	59,97	
Arabian Nights	59,37			Anstoß/Premier Man 3/Fifa Soccer/Kick off 3		
Aufschwung Ost	59,37			Speedball (B)	25,37	
Baldies	*45,17	*59,37		Speris Legacy	52,77	52,77
Behind the Iron Gate	45,17			Spacial Wolds*	79,17	
Bing	79,17	85,77	*79,17	Star Crusader	65,97	65,97
Black Viper	72,57			Super Skidmarks	46,17	52,77
Breathless			*79,17	Super Street Fighter 2 Turbo	52,87	52,67
Bump'n'Burn			34,95	Super Streetfighter 2	52,77	52,77
Bundesligaman 3 Hattr.	79,17	79,17		Super Tennis Champs	46,17	
Caribbean Desaster	85,97			Syndicate	59,37	
Cedric	79,17		79,17	Theme Park	59,37	52,37
Civilisation	39,37			Th. Tank Engine + Friends Pinball	*46,17	
Coala		85,97		Timekeeper*	46,17	
Colonization	85,77			Tiny Troops	59,97	59,97
Crusade			*79,17	Town with no Name	8,57	
Der Meister	52,77			Top Gear 2		46,17
Der Produzent			*79,17	Track & Manager 2	59,37	59,37
Der Reeder	79,17	85,77		Triple Fun	46,17	
Der Seelenturm			85,97	Twin Pegasus (B)	25,37	
Der Trainer 2		85,97		Turbo Trax	59,97	
Die Städter	46,17			UFO - Enemy Unknown	49,95	
Doppelpass (Anstoß + WCE)		79,17		Veltins*	46,17	
Dune (B)	32,97			Wahnsinns 2135*	65,97	65,97
Dungeon Master 2		85,77		Wahnsinns Voyage II	79,17	79,17
Erben der Erde	52,77	69,37	69,37	WheelSpin	46,17	
Euro Doom*		72,17		Willi Lautzes Fußballm.	32,95	69,37
Evolution (Humane 3)		59,37	65,97	Wing Commander	52,77	
Evil	39,57		46,17	World Cup USA 94	52,77	
Fear		72,57		Woman	69,37	69,37
Fields of Glory (B)	39,57			Xtreme Racing	59,37	59,37
Floating Spirit		*65,77	*65,77			
Fire and Ice			46,17			
Flight of the Amazon Qu	85,97					
Hanse - Die Expedition	45,37	39,57				
Hattrick	85,97					
Hilsea Lido	46,17					
Hollywood Pictures	85,97					
Hugo	85,97					
Impossible Mission 2025			39,95			
Ishar 3	49,95					
Jaktar - Der Effenstein	52,77					
Jungle Strike		59,37				
Kid Chaos	52,77		34,95			
König der Löwen		59,37				
Lemmings		34,95				
Lost Vikings		39,95				
Lothar Matthäus 2	39,57					
Lucas Arts Classic Adv	85,77					
Mad News	85,97					
MAGI	*85,77	*85,77				
Marvins Marvelous Adv			59,37			
Nemac IV	59,37					
Nigel Mansell (B)	26,37					
Obsession	85,77					
Odyssey	*85,97					
Paws of Fury	52,77		46,17			
Pinball Dreams + Fantas	46,17					
Pinball Illusions		59,37	59,37			
Pinball Mania		65,97				
Pinball Prelude	52,77					
Pole Position: F1 Teamc	*85,77	*85,77				
Primal Rage			59,37			
Prince of Persia (B)	26,37					
Putty Squad*						
Rally Championships	46,17	46,17				
Ran Trainer	79,17					
Red Baron (B)	25,37					
Rise of the Robots			65,97			
Road Kill			59,37			
Sensible Golf	59,37					

Sonderpreise Amiga

Crystal Dragon
Embryo
Fantasy Total
Wizbox

Sonderpreise CD32

(nur solange Vorrat reicht!!)

Base Jumpers
Beavers
Gamer Gold Collection

Zubehör:

TP 173 Amiga/Atari Mouse
TP 511 Controll-Pad
Honeybee-Pad
TP510 Joystick

Der Game-Editor
zum Erfolgsspiel
Grand Prix
von Microprose:
F1GP-Editor

32,97

Lieferung per Postnachnahme zzgl. 12 DM; Vorauskasse (Scheck): 9 DM; Versandkostenfrei ab 250 DM.
5 DM Mindestmengenzuschlag bei Bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.



Bestellannahme:

Fon: 0771 64440
Fax: 0771 64449



Quicksoft GmbH
Am Rappenschneller 16
78183 Hüfingen

gebnissen Eurer Umfrage wollen immerhin fast genau die Hälfte aller Leser (sprich 49 Prozent) so eine Scheibe haben! In der Herstellung dürfte eine solche CD schließlich kaum teurer als eine Diskette sein, oder? schätzt A. Hickeloeer aus dem AOL-Netz.

Was immer „die Leute“ denken mögen: Wie Du ganz richtig sagst, müssen sich die Testnoten man mal an der Hardware orientieren. Dafür man etwa ein NES diesbezüglich nicht mit einem SNES vergleichen kann, weiß doch auch jedes Kind – obwohl beide Geräte von Nintendo kommen und ähnlich heißen. So wie jeder, der das aktuelle Betriebsgeheimnis gelesen hat, nur weiß, daß es jetzt eine AMIGA JOKER-CD gibt. Und wer sie gesehen hat, wird auch wissen, daß die tolle Scheibe weder vom finanziellen Produktionsaufwand her noch sonstwie mit einer popeligen Disk zu vergleichen ist!

Euer Aprilscherz „Wing Commander Gold“ wäre nicht nur als solcher zu gebrauchen gewesen, sondern auch in Wirklichkeit eine echte Killer-Applikation für die neuen PowerAmigas – allein dafür würde man sich die Hardware kaufen! Allerdings dürfte AT wohl kaum das Geld für die Entwicklung vorstrecken können; noch nicht einmal ohne namhafte Schauspieler. Von Fernsehwerbung ganz abgesehen. Aber auch Eure anderen Aprilscherze waren nicht schlecht; ich hoffe bloß, daß der „Amiga-Boom“ im Bruchengeflüster keiner war. Nachdem die Preise für den A4000 Tower jetzt nämlich gefallen sind (3.199,- DM ohne HD), spiele ich mit dem Gedanken, mir so ein Teil zuzulegen.

Ist Euch eigentlich schon mal aufgefallen, daß sich der Amiga- und der PC-Markt voneinander getrennt haben? Früher wurden die Spiele praktisch durch die Bank auf das jeweils andere System konvertiert, heute nur noch

ganz selten. Auch scheint mir Euer Werbeslogan („meistgekauftes Amiga-Magazin der Welt“) keinesfalls positiv, weil er doch in Wirklichkeit nur aussagt: Schaut her, wir waren die einzigen, die ihre Marktposition halten konnten...

interpretiert Achim Großhans aus Bad Liebenzell.

Gute Aprilscherze müssen glaubwürdig sein, wir stimmen bezüglich „Wing Commander Gold“ also vollauf mit Dir überein – vielleicht kann sich VTS-corp ja demnächst namhafte Schauspieler und schicke TV-Spots für den Amiga leisten? Mit einer so charmanten Dame wie Judith Nürnberg würden wir hingegen nie Scherze treiben. Deine Hoffnung bezüglich des „Amiga-Booms“ hat sich somit erfüllt. Und die aktuell mangelnde Konvertierungsfreude der Hersteller ist uns natürlich aufgefallen, während wir Deine Ansicht hinsichtlich unserer Marktposition nicht recht nachvollziehen können: Was bitte hat das eine mit dem anderen zu tun?

Eure Aprilscherze waren ja der Hammer: CPU Turbomode – Brake off! Ha, auf so was fällt doch höchstens ein PC-Spezialist rein. „Wing Commander Gold“ ging dann aber unter die Gürtellinie, denn mit so was macht man keine Scherze! Und dann noch die Freundin vom Amt. Das Schärfste – Amigas bei der Telekom...

Aber soll ich Euch jetzt mal sagen, warum PC-Händler im Gegensatz zu ihren Mac- oder Amiga-Kollegen überhaupt noch was verdienen? Weil fast jeder Käufer nach ein paar Tagen zurückkommt – sein Gerät hat den Geist aufgegeben oder er kommt nicht damit zurecht. Also hängt an jedem verkauften PC ein dickes Folgegeschäft. Ein Amiga hingegen geht nicht so schnell kaputt, zudem kennen sich die Käufer meistens wenigstens ein bißchen aus und müssen nicht wegen jedem Sch... zum Händler rennen. Man

JETZT SOLLT IHR UNS KENNENLERNEN!

3 DM
90

für alle brandaktuellen
Spieletests

PC Pur

Hier kommt **DIE** Gelegenheit, um den Joker im PC-Spiel zu entdecken: neben dem „PC Joker“ für 7,- DM und dem „PC Joker Total“ mit Begleit-CD für 14,80 DM gibt es ab sofort auch den „PC Joker Pur“ für nur 3,90 DM — mit allen ORIGINAL-TESTS der regulären Ausgabe!



**AB 21. JUNI
NEU AM KIOSK**

MAILBOX



braucht halt schon ein bißchen mehr als nur eine bunte Werbe-broschüre!

meint The Cat of L.A.W. Limited aus Fragezeichen.

Unsere Enten hast Du durchschaut, den Computer-Markt auch — was soll man einem Vollprofi wie Dir noch groß erzählen?

AGA GOGO

Ich habe neulich in einer Werbeanzeige von einem sogenannten „AGA GO-Kit“ gelesen, welches einen A500 bzw. A2000 in einen vollwertigen A1200 verwandeln soll. Ich besitze nun einen Zweitausender und würde ihn gerne als AGA-Rechner sehen — könntet Ihr also vielleicht mal darüber berichten?

klopft Martin Weinand aus Boppard auf den Busch.

Ja, können wir, und zwar hoffentlich schon im nächsten Heft — während diese Zeilen entstehen, ist das Kit leider noch nicht verfügbar.

BRENNENDE FRAGEN

1) Neulich hörte ich davon, daß es bald eine SX²-Erweiterung mit MPEG-Modul geben wird. Was wißt Ihr darüber? Wird z.B. das alte SX 32 dann aufrüstbar sein?

2) Lohnt es sich, einen CD-Brenner zu kaufen? Oder ist das nur ein überteuertes Spielzeug? Habt Ihr einen Brenner?

3) Ich habe auch von den neuen Zip-Laufwerken gehört, welche Disketten, Festplatte und CD als Datenträger ablösen sollen. Glaubt Ihr, die haben eine Zukunft?

spekuliert Matthias Mette aus Gostemitz.

1) Wie das „AGA GO-Kit“ ist auch die SX²-Erweiterung (da vom gleichen Hersteller) noch nicht verfügbar. Sobald sie's ist, wird natürlich darüber berichtet, ist doch klar.

2) In der Tat verfügen wir über

einen CD-Brenner, doch sind solche Geräte für den Privatgebrauch schlicht zu teuer. Zwar gibt es zwischenzeitlich auch Low-Cost-Modelle um die 1.000 Märker, doch darf deren Qualität getrost angezweifelt werden.

3) Zip-Laufwerke werden kaum die bisherigen Speichermedien ablösen, dafür reicht ihre Kapazität mit etwa 100 MB einfach nicht aus. Sie machen aber Sinn, wenn man öfter größere Mengen von Daten zwischen verschiedenen Rechnern zu bewegen hat. Interessanter wären zumindest theoretisch die sogenannten Phase Drives, die jedoch leider treibermäßig für den Amiga (noch?) nicht geeignet sind. Bleibe die gute alte Kombination aus Festplatte und Diskette als nach wie vor überzeugendste Lösung.

RAT UND TAT

Ich bin der Meinung, man sollte die schlechten Erfahrungen einiger Leute mit Escom nicht überbewerten. Aufgrund der Leserbriefe von Vincent Truppe und Thomas Lutterodt in der Mailbox 4/96 bin ich nämlich mal testweise in unsere Magdeburger Filiale gegangen und habe den Jungs dort auf den Zahn gefühlt. Gut, der erste Verkäufer hatte überhaupt keine Ahnung, holte aber einen anderen, der mir alle Fragen zum Amiga fachmännisch beantworten konnte. Es gibt also auch Escom-Shops, in denen man gut beraten wird!

Übrigens habt Ihr „Zeewolf 2“ viel zu niedrig bewertet: Solch ein hammermäßiges Spiel hätte wenigstens den Hit verdient; schon allein das Demo war erste Sahne!

urteilt Stefan Kresse aus Kropenstedt.

Bezüglich der Beratung in Escom-Shops bleibt nun natürlich abzuwarten, ob dort dennoch überhaupt noch Amigas feilgeboten werden. Bezüglich „Zeewolf 2“ muß hingegen gesagt werden, daß die Neuerungen gegenüber dem Vorgänger nun

mal keine höhere Note rechtfertigten als die doch beachtlichen 77 Joker-Prozent, die der Baller-Hubo eingeflogen hat.

DIE ENTSCHEIDUNG

1) In der April-Mailbox schrieb Matthias Rueß, daß er in seinem ersten Brief vom Magic-Paket noch nichts wußte und deshalb über den Preis genörgelt habe. Tja, dann entschuldige ich mich einfach mal für meinen Kommentar dazu – ich konnte ja nicht ahnen, daß er noch nichts ahnen konnte. Eselsmützen und Schäm-Ecken dürfen also wieder in die Kiste.

2) Ich habe nun schon häufig gehört, daß es mit Amiga-Infos bei den Escom-Verkäufern oft nicht allzuweit her sei. Um so wichtiger sind da die von manchen geschmähten Anzeigen im Amiga-Joker, denn hier handelt es sich zumeist um echte Fachhändler!

3) Machmal hört man auch immer noch, daß Leute Angst vorm 1200er-Kauf hätten, weil sie nicht genau wissen, ob ihre alten Games dann noch laufen. Dazu kann ich nur sagen: Von meinen 76 Originalen hat nur eines wirklich und unwiederbringlich den Dienst verweigert.

4) Ich habe gehört, daß Westwood an einer Datadisk für „Dune 2“ arbeitet. Ist da was dran? hofft Frank Klafzinski aus Gladbeck.

1) Im Namen von Matthias akzeptieren wir jetzt einfach mal Deine Entschuldigung. Du kannst die Eselsohren also wieder abnehmen – so sie nicht angewachsen sind.

2) Ganz Deiner Meinung!

3) Na, dieses Thema sollte inzwischen doch aber wirklich keines mehr sein.

4) Eine wilde Datadisk war zwar mal geplant, ist aber derweil leider gestorben.

WINDOWS 95

Kürzlich schaute ich mir die Fernsehsendung „Neues“ an, in der die Verbesserungen von

„Windows 95“ gegenüber „Windows 3.11“ angepriesen wurden – sehr witzig, auch wenn's mit uns nicht soviel zu tun hat. Neu sei also: Es gebe nun einen Papierkorb auf der Oberfläche, alle Dateien und Programme würden nun „Objekte“ heißen, es seien jetzt längere Dateinamen möglich (außer unter DOS, das angeblich nur noch emuliert werde), auf der Oberfläche ließen sich nunmehr Verzeichnisse mit Piktogrammen anlegen, die aber nicht mehr Verzeichnisse, sondern Ordner hießen, und es sei jetzt eine Weltkarte mit den verschiedenen Zeitzonen dabei. Ich rief anschließend beim Sender an und fragte, ob diese Sache mit den „Windows“-Neuerungen vielleicht ein verspäteter Aprilscherz sein könnte, doch man versicherte mir glaubhaft, daß der Bericht einen seriösen Hintergrund gehabt habe.

Nebenbei bemerkt (und jetzt ernsthaft) fände ich es klasse, wenn es im Shop auch eine Amiga-CD zu kaufen gäbe. Außerdem hoffe ich, daß es den Amiga Joker noch lange gibt, wenn auch neue Games immer seltener werden. Ich habe also nichts gegen längere Tests, mehr Screenshots, neue Themen oder andere Möglichkeiten, um die Engpässe zu überbrücken.

versichert uns Olaf Gaide aus Buseck.

Was die Männer vom Fernsehen über Bill Gates' 95 neue Fenster zu berichten wußten stimmt schon ist aber freilich nur ein geringer Teil dessen, was tatsächlich an Neuerungen eingebaut wurde – und zwar just jener Teil, der bei oberflächlicher Betrachtung auffällt. Was wenig über die Qualität von Microsofts aktuellen Betriebssystem (interessiert hier wie gesagt ohnehin kaum), aber viel über die der TV-Berichterstattung aussagt. Völlig unstrittig ist dagegen die Qualität der AMIGA JOKER-CD, mit der wir Dir nun Deinen lang gehegten Wunsch erfüllen. So wie es den Joker trotz aller Engpässe so lange geben wird, wie es Amigas gibt. Amen.



Computer

Heide 4 / 39261 Zerbst

Tel.: 03923-77154 · Mailbox: 03923-77165 · Fax: 03923-780158

Amiga 1200

Amiga 1200 / 2MB	698,-DM	Amiga 1228 / 030 CPU-28MHz 1399,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 170MB-HD 2,5"	899,-DM	6MB-RAM / 1080 MB-HD
Amiga 1200 / 2MB / 420MB-HD 2,5"	1059,-DM	Amiga 1250 / 030 CPU-50MHz 1549,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 540MB-HD 2,5"	1198,-DM	6MB-RAM / 1280 MB-HD
Amiga 1200 / 2MB / 850MB-HD 3,5"	1039,-DM	Amiga Internet Surfer 1098,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 1.27GB-HD 3,5"	1099,-DM	alle Amigas incl. WB 3.1 und Magic Softwarepaket

Monitore für Amiga

Panasync 5G 17" TCO '92	1229,-DM	Amiga 1438S 14" 15-40 kHz 529,-DM
Nokia Valuegraph 4177V 17"	1590,-DM	Amiga 1538S 15" 15-64 kHz 639,-DM

incl. 15kHz Farbsättiger / Videotextdecoder

Drucker

Panasonic KX-P2123 Nadel	399,-DM	HP Deskjet 560 Colour	669,-DM
Canon BJ200ex	399,-DM	HP Deskjet 850 Colour	879,-DM
Canon BJC 210 Colour	449,-DM	Epson Stylus Colour II	799,-DM
Canon BJC 4100 Colour	549,-DM	Panasonic KX-PB500 Laser	749,-DM
Canon BJC 610 Colour	799,-DM	HP Laserjet 5L	990,-DM
Drucktreiber für alle gängigen Drucker a.A.		Citizen Printiva 600 Colour	829,-DM

Festplattencontroller

incl. 8MB RAM Option	für Amiga 500	Amiga 2000	2,5"	3,5"
ohne Festplatte	179,-DM	149,-DM	170 MB	229,-DM
incl. 850 MB-HDD	489,-DM	459,-DM	340 MB	329,-DM
incl. 1,2 GB-HDD	549,-DM	529,-DM	540 MB	449,-DM
incl. 2,1 GB-HDD	729,-DM	679,-DM	850 MB	699,-DM
Oktagon 2008 SCSI Controller für A 42-4300		269,-DM	Squirm SCSI Controller für A 6/1200	149,-DM

Festplatten

CD-ROM Controller	für Amiga 500 / 1200	für Amiga 2000 - 4000	CD-ROM Laufwerke
Neu: Easy CD-ROM		Tandem CD-ROM	Mitsumi FX400 4x Atapi 89,-DM
PCMCIA Interface		CD-32 Emulation	Mitsumi FX500 8x Atapi 129,-DM
Netzteil		CD-Filesystem	Panasonic 504 4x SCSI 179,-DM
CD-32 Emulation	189,-DM	99,-DM	Toshiba 5401B 4x SCSI 249,-DM
			Toshiba XM3701B 6.7xSCSI 359,-DM

Speichererweiterungen

Amiga 500 512 KB incl. Uhr / Akku	49,-DM	TKR
Amiga 500 2,0 MB incl. Uhr / Akku	179,-DM	14.400 Baud extern
Amiga 600 1,0 MB	99,-DM	Tristar 28.8 extern (ELSA)

Turbokarten

Amiga 500 (MTEC)	198,-DM	SG14.4S 14.400 Baud	189,-DM
68020 / 14 MHz / RAM Option bis 4MB	339,-DM	SG 28.8 28.800 Baud V.34	299,-DM

Amiga 600 (Apollo)

68020 28MHz RAM Option bis 8MB	299,-DM	Sportster 33.6 V.34+
68020 28MHz incl. 4MB-RAM	519,-DM	HST Courier 33.6 V.34+

Amiga 1200 (MTEC / Blizzard)

68020 / 25MHz incl. 4MB-Uhr/Akku	329,-DM	MUSTEK Flechbettscanner DIN A4
68030 / 25MHz / RAM Option bis 8MB	198,-DM	Paragon 600 / 600dpi 449,-DM
68030 / 50MHz / RAM Option bis 16MB	329,-DM	Paragon 800SP / 800dpi 749,-DM

Speichermodule

ZIP für Oktagon / Altapower 2MB	179,-DM	CD-ROM Laufwerke
SIMM Standard 1MB	69,-DM	Mitsumi FX400 4x Atapi 89,-DM
SIMM PS2 72pin 4MB	99,-DM	Mitsumi FX500 8x Atapi 129,-DM
SIMM PS2 72pin 8MB	219,-DM	Paragon 600SP / 800dpi 749,-DM
SIMM PS2 72pin 16MB	499,-DM	Paragon 800SP / 800dpi 749,-DM

Software

Amos the Creator	Basic	79,-DM	Workbench 3.1 incl. Kickstartrom
Personal Write	Textverarbeitung	69,-DM	Amiga 500/2000 179,-DM
Final Copy II	Textverarbeitung	79,-DM	Amiga 600 179,-DM
Personal Paint 6.3	Grafik	69,-DM	Amiga 1200 189,-DM
Deluxe Paint V	Grafik	299,-DM	Amiga 4000 189,-DM
AdPro Scanner Treiber für Epson GT	249,-DM	Turboprint 4.1 professional 119,-DM	
Scala MM400	Multimedia	459,-DM	
Scala MM400	Update	199,-DM	CD Amine Share 11 26,-DM
Scala EE100		399,-DM	CD Amine Set 2 (4CD's) 55,-DM
Adorage 2.5		219,-DM	CD Saar Amok PD 29,-DM
Clarissa Pro V3		379,-DM	CD RHS DTP Kollektion 49,-DM

Zubehör

Diskettenlaufwerke



DVD ABC-SPLITTER

Da schreibt doch ein Heini im Computer-ABC, der Amiga sei ein Spielecomputer! Wo doch genau dieses miese Gerücht großenteils daran schuld war, daß der Amiga in die Krise rutschte. Da ist Aufklärungsarbeit angesagt! Und zwar sowohl Eurerseits, als auch von Amiga Technologies. Denn vor kurzem hatte ich beispielsweise Geburtstag und lud einen ganzen Haufen Kumpels ein (auch einige eingedeoste), mit denen ich mich vor meine „Freundin“ setzte und zockte. Und selbst die Pentium-Besitzer waren von den grafischen Leistungen so beeindruckt, daß ich Mühe hatte, sie am Abend wieder loszuwerden! Tja, soviel zu den „Grafikorgien“ der PCs, meint Jürgen Schneeberger aus Bechtersrieth.

Umgekehrt wird ein Schuh daraus: Wir wollten, bereits Commodore hätte einst den Amiga als Spielcomputer vermarktet (statt mit dem Mac, PC, Gott und der Welt konkurrieren zu wollen), denn dann wäre es vielleicht wirklich nicht zur Krise gekommen. Immerhin hat unsere große Hardware-Umfrage doch erst jüngst ergeben, daß 89 Prozent der Leser ihren Amiga vorwiegend zum Zocken nutzen – was Dein Spielabend mit den PC-Kumpels ja nur untermauert.

DAIRY DOWNTOWN MART

Ich nenne meinen Namen lieber nicht, weil ich ein Mensch bin, der sich von fremden Originalspielen Sicherheitskopien macht. Also sucht gar nicht erst nach meinem Rückporto und schon gar nicht nach Fingerabdrücken. Ich hoffe, daß Ihr meine Frage trotzdem beantwortet:

Vor einigen Wochen erbte ich von meinem Bruder eine große Joker-Sammlung. Also schnappte ich mir ein paar alte Ausgaben und las sie durch. Nun war ich ziemlich schockiert, als ich einen Bericht von Dr. Freak erwischte, in dem es um eine gewisse Tanja ging, welche versuchte, Raubkopierer ausfindig zu machen. Jetzt habe ich nämlich auch eine solche Anzeige aufgegeben, auf die sich mehrere Leute meldeten. Es war zwar keine Tanja dabei, aber ich frage mich doch, ob es auch heute noch solche Lockvögel gibt? Vielleicht sogar unter andern Namen?

fürchtet Mr. X aus Nimmerland.

Grundsätzlich liegt es uns ja fern, Schlimmsingern wie Dir Lebenshilfe zu bieten, auch wenn wir die Tanja-Nummer damals ebensowenig gelaufen konnten. Aber sicherlich wird man als gewerbsmäßiger Raubkopierer immer damit rechnen müssen, an den Falschen (oder die Falsche) zu geraten. Anders gesagt: Wer das Spiel spielt, muß sich mit den Regeln abfinden! Wie wäre es also, wenn Du ins legale Lager wechseln würdest - das könnte

Dir, den Rechtsanwälten, diversen Lockspitzen und uns eine Menge Arbeit ersparen.

SHIBU SHIBU KOREAN KITCHEN

Ich habe mir bei einem Computer-Versand das Amiga Surfer Kit bestellt und auch bekommen – doch mußte ich es wieder zurückgeben, weil ich keine Kreditkarte besitze. Wußtet Ihr, daß man eine solche Karte benötigt? Ich möchte Euch bitten, in Eurer nächsten Ausgabe darauf hinzuweisen, schließlich ist das schon beinahe jugendgefährdend, denn junge Leute gehören wohl zu den potentiellen Hauptkunden des Surfer Kits. Gerade bei dieser Altersgruppe besteht aber die große Gefahr, daß sie sich mit Kreditkarten finanziell ruinieren. Unter diesen Umständen sehe ich schwarz für Amiga Technologies. ärgert sich Frank Grebe aus Biedenkopf-Wallau.

Ob man sich durch das Surfen (auch auf Kreditkarte) ernsthaft finanziell ruinieren kann, sei mal dahingestellt – via Rechnung oder Einzugsermächtigung über die Datenautobahn zu brausen, bringt da gewiß nicht mehr und nicht weniger Gefahren. Nichtsdestotrotz fanden wir die Kreditkarten-only Option ebenfalls befremdlich und haben daher auch bereits am 1. März im User-Club zum Surf-Kit darauf hingewiesen.

LETTUCE & CRATE

...gibt es auch in der nächsten Ausgabe wieder auf diesen Seiten

ten. Ob Ihr Euch nun einfach den Frust von der Seele schreiben wollt, wichtige Fragen oder noch wichtigere Anregungen bzw. Anmerkungen zur aktuellen Entwicklung der Amiga-Szene habt, hier seid Ihr richtig. Das Interessanteste aus unserem Briefkasten wandert wie immer zur öffentlichen Beantwortung in die Mailbox, der Rest wird von uns persönlich beantwortet – sofern **RÜCKPORTO** (Ausländer verwenden bitte Internationale **Antwortscheine**) beiliegt und **der Absender** zu entziffern ist. Und falls Ihr mit dem Schrieb nicht auch gleichzeitig eine Shop- oder Abo-Bestellung aufgeben, an Preisausschreiben oder ähnlichem teilnehmen wollt, dann (und nur dann) kann die Post gerne auch über die Datenautobahn abgehen. Die korrekten Adressen für Schreiber und Surfer folgen auf dem Fuße:

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

**E-MAIL AOL:
joker maes**

**E-MAIL COMPUSENSE:
100332,322**

**E-MAIL INTERNET:
100332.322@compu
serve.com
oder
joker maqs@aol.com**

**E-MAIL T-ONLINE:
089463700**

krieger



EXECUTIVE SUMMARY



ALIENS IN A BO

Außerirdisch schön: Wer den Amiga Joker jetzt abonniert, spart fortan nicht nur Zeit und Geld, sondern bekommt obendrein einen vollwertigen Level aus **ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS**, dem neuen Knaller von Team 17!



DIE IRRE TREUEPRÄMIE FÜR NEUABONNENTEN UND VERLÄNGERER: EIN SPIELBARER LEVEL AUS „ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS“ MIT ALLEN SCHIKANEN!!!

Ganz recht, Abonnenten überlassen wir alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für nur 63,- DM (bei Lieferung ins Ausland: 75,- DM). Außerdem lassen wir weder sie noch ihre Hefte im Regen stehen, sondern garantieren die portofreie Postzustellung in wittersicherer, aber dennoch umweltschonender Klarsichtverpackung. Der Versand erfolgt dabei übrigens unter Garantie bereits eine Woche vor dem offiziellen Verkaufsstart am Kiosk!

Jetzt aber zum Hit für Neuabonnenten: Ihr erhaltet EIN VOLL SPIELBARES LABYRINTH AUS „ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS“ MIT ALLEN FEATURES UND OPTIONEN wie regelbaren Grafikdetails, Automapping, Sound etc. – NOCH EHE DER NEUE HAMMER VON TEAM 17 OFFIZIELL ERHÄLTLICH IST!

Alles, was Ihr dafür braucht, ist ein AGA-Rechner ab 2 MB Fast-RAM und den nachstehenden Coupon. Wer ihn ausfüllt, darf sich dann übrigens bei jeder Verlängerung des Abos auf eine weitere Treueprämie in Topqualität freuen. Also ran an den Stift, denn dieses Superangebot gilt nur im Juni und Juli!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHL DURCH BANKABBUCHUNG

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHL PER VORKASSE
(SHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHL NACH RECHNUNGSERHALT DURCH
ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMERN AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Knobeln ist menschlich

Was Atari, Imagitec und Mirage einst in die Amiga-Welt riefen, hat die Evolution nun zu Gametek verschlagen: Exakt vier Jahre nach ihrem Debüt knobeln sich die putzigen Menschlein ernst durch die Geschichte, wobei diesmal exklusiv in AGA-Umgebungen gehüpft und gerätselt wird.



Jetzt nur nicht über Bord fallen!



Die Puzzle-Pyramide



Wo ist Wickie?

Gar Schrökliches hat sich zugetragen: Aliens haben sieben historisch bedeutende Persönlichkeiten aus unterschiedlichen Zeitepochen auf den Mond entführt und sie dort mit einer zerbröselten Zeitmaschine zurückgelassen. Der Spieler soll nun also deren Einzelteile zusammensuchen, wobei ihm pro Level drei bis vier Knuddelmännchen zur Verfügung stehen.

Wie beim Ahnherrn der Serie besteht

die eigentliche Aufgabe darin, die zu Beginn kreuz und quer über den scrollenden Screen verteilten Sprites in Richtung des Ausgangstors zu lotzen – selbstverständlich unter Umgehung von am Weg installierten Fallen und Gegnern. Anders als bei den prinzipiell sehr ähnlichen, aber indirekt über Icons kommandierten „Lemmings“ werden die Humans dazu jedoch wie bei einem konventionellen Jump'n'Run direkt über die Leitern und Plattformen gelenkt. Etwas Geschicklichkeit am Eingabegerät kann also nicht schaden, trotzdem kommen hier vor allem die Gehirnwindungen ins Rotieren. Und das um

so mehr, als ein Trupp sich neuerdings nicht mehr nur aus identischen Neandertalern zusammensetzt; statt dessen sind sieben unterschiedlich befähigte Rassen aus verschiedensten Epochen mit von der Partie: In den ersten der insgesamt 65 Stages ist die Zusammensetzung der Gruppe noch fix vorgegeben, später stellen sich dann aber alle sieben Figuren zur Wahl, und man darf sich die vier am besten geeigneten herauspicken. Je nach Örtlichkeit (Schloß, Wald, Pyramide etc.) und akuter Problemstellung muß diese Entscheidung anders ausfallen. So eignet sich z.B. der bärenstarke Wikinger mit seinem Schild bestens als Blockade gegen Roboter, Ritter und andere Angreifer, während der chinesische Philosoph seine intellektuellen Stärken beim Benutzen diverser Schalter ausspielt und der Ägypter mit einem Sandtanz absackende Plattformen fixieren kann. Der Höhlenmensch wiederum kann springen, eine Räuberleiter bilden oder sich abseilen wie alle seine Kollegen und verfügt sonst über keine herausragenden Fähigkeiten. Von ganz anderem Kaliber sind da Robin Hood oder der Ninja, die sich mit Pfeilen bzw. Shu-



Im Land der Philosophen

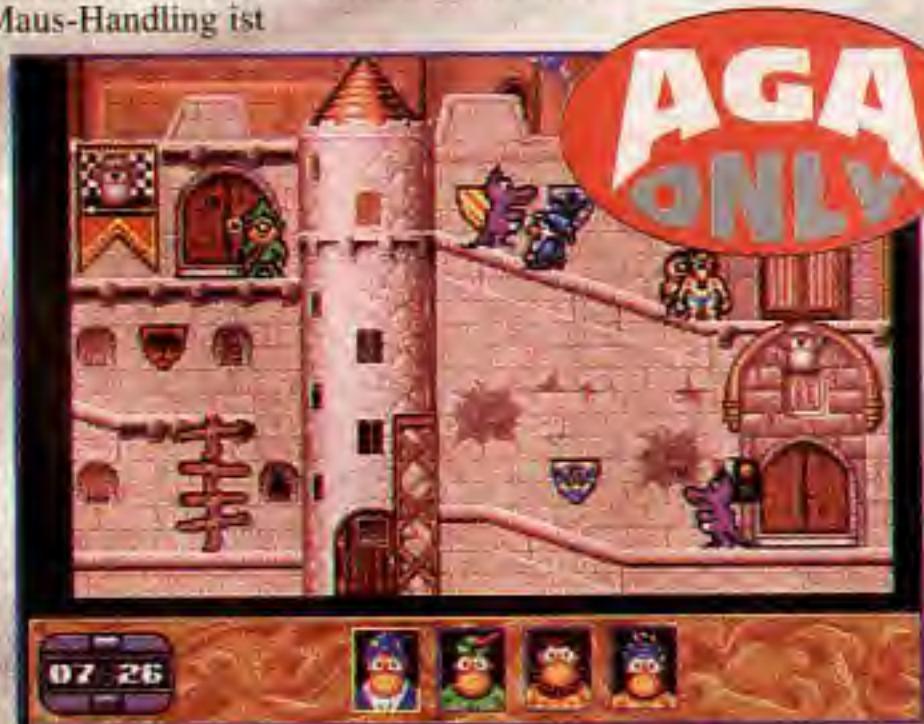
rikens gezielt zur Wehr setzen – falls sie dergleichen im Gepäck haben. Der Magier ist auf solche Fundstücke nicht angewiesen, er verwandelt seine Kameraden statt dessen einfach vorübergehend in gerade benötigte Items; also etwa Flugbenzin fürs Jetpack, ein Gewehr oder Kletterseil.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt somit im Teamwork bzw. dem Hin- und Herschalten zwischen den einzelnen Figuren. Wegen des Zeitlimits ist zudem Tempo wichtig. Damit der Kampf gegen den allgemein recht hohen Schwierigkeitsgrad nicht von vornherein zum Scheitern verurteilt ist, haben die Programmierer einige Schwächen im Gamedesign der Vorgänger ausgemerzt; beispielsweise den nervigen, weil pixelgenau getimten Speer- bzw. Stabhochsprung. Außerdem genügt es ab sofort, pro Stage nur noch einen statt mehrerer Humanisten durch das Ausgangstor zu geleiten. Gleichzeitig wurde die Steuerung überarbeitet und unterstützt jetzt insbesondere die sechs Buttons eines CD-Pads ganz hervorragend. Aber auch das brandneue Maus-Handling ist so gut gelungen, daß der ursprüngliche Kombibetrieb aus Stick und Tastatur bloß noch dritte Wahl ist.

Daß die Pausentaste am Pad zum sofortigen Spielabbruch führt, ist allerdings ebenso ärgerlich wie die unbequeme und in der Anleitung völlig falsch beschriebene HD-Installation von Hand (siehe dazu unsere Tips in der Extra-Box). Ein Bug

verhindert zudem das Abspeichern von Highscores bei abgeschalteter Begleitmusik. Systemabstürze sind zwar extrem selten, aber nicht ganz unmöglich, und daß im Titelmenü die Option „Animationen“ stets deaktiviert bleibt, ist unerklärlich – es sei denn, sie wäre als reiner Platzhalter für Intro und Zwischenmovies der geplanten CD-Version gedacht. Doch all diese kleinen Macken sind vergessen, sobald man sich auf das feine Gameplay eingelassen hat: In **schick bunter, abwechslungsreicher und liebevoll animierter Grafik** entfaltet sich eine vergleichsweise actionlastige Knoebeli voller witziger Überraschungen. So kann man etwa einen Elvis-Imitator treffen oder am integrierten Arcade-Automaten eine Runde prähistorisches „Space Invaders“ zocken. Alles begleitet von gut hörbaren Musiktracks oder passenden Sound-FX.

Kurzum, Humans 3 bietet eine so ausgefeilte Kombination aus Puzzles und Plattformaction, daß der Hit trotz kleiner Technik-Schwächen allemal gerechtfertigt ist! (rl)



Knobel-Pein in Schloß Schreckenstein

Dicke Rätsel, dicke Wälder

HILFE BEI HD-TROUBLE

Die HD-Installation klappt leider nicht wie in der Anleitung beschrieben, sondern nur von Hand. Dazu werden die Files aller vier Disketten in eine Schublade beliebiger Bezeichnung kopiert, in die anschließend folgendes (z.B. mit dem Systemeditor „Ed“ erstelltes) Startskript im ANSI-Format abgelegt wird:

```
assign Evo1: ""
assign Evo2: ""
assign Evo3: ""
assign Evo4: ""
assign libs: "" libs add
evo1:intro_floppy.exe
evo1:c/memclear flush
evo1:Floppy_Evo.exe
```

Mit dem Shell-Kommando „Execute <Name des Startskripts>“ läßt sich das Spiel dann von Festplatte starten.

HUMANS 3 (IMAGITEC/GAMETEK)

PLATTFORM-KNOBELEI

85%
„KNIFFLIG“



GRAFIK	77%
ANIMATION	80%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	88%

FÜR KÖNNER

PREIS **DM 79,-**

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	VON HAND
SPEICHERBAR	LEVELCODES/HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG



Die zahllosen Zuschriften enttäuschter Amigos haben jedenfalls Früchte getragen, womöglich sogar süßere als erwartet. Laut Hersteller kommen die schlagkräftigen Urzeitmonster nämlich erst ab einem A1200 in die Gänge – sollte sich in der Packung also gar eine komplett überarbeitete AGA-Umsetzung des populären Arcade-Spektakels verstecken? Ein kritischer Blick auf die (unverändert) farbarme Optik weckt an dieser Hoffnung erste Zweifel, und ein Probispiel auf einem 2000er mit 2 MB Speicher lässt die Ahnung dann zur Gewißheit werden: Nicht überall, wo 1200er draufsteht, ist auch AGA drin. Vielmehr wartet hier ziemlich genau das gleiche Game, das bereits in unserer letzten Dezemberausgabe nicht begeistern konnte.

Wie erwartet blieb die Vorgeschichte um die postapokalyptischen Machtkämpfe wiederauferstandener Dinosaurier und Riesengorillas ebenso unangestastet wie die Kämpferriege von insgesamt sieben Giganten, die alleamt direkt einem japanischen B-Movie entsprungen sein könnten. Leider sehen die gegenüber der Spielhallenversion in puncto Farbenpracht und Animationen stark beschnittenen Sprites noch immer nicht weltbewegend aus, darüber hinaus ähneln

sich manche der Ungetüme doch gewaltig. Dazu gesellen sich eine auffällig unauffällige Begleitmusik und abwechslungsarme, aber zumindest passende Biß- und Schlägeräusche.

Doch mit der Präsentation lässt es sich alles in allem durchaus leben, allein mit dem zähen Gameplay tut man sich da schwer. Weil der zum Auslösen von Special-Moves vorgesehene zweite Button partout nicht reagieren will, verkommen etwa die (in der Anleitung nur ansatzweise dokumentierten) Feuerbälle, Eissäulen und Krallenwirbel zur schieren Glückssache. Noch schwerer wiegt, daß auch die regulären Angriffe nur jedes zweite oder dritte Mal der tragen Joysticksteuerung gehorchen, wodurch sich bei den maximal zwei menschlichen Teilnehmern schon bald frustrierende Langeweile breitmacht. Selbst nette Gags wie die auf- und ab-

Erst angekündigt, dann verschoben, schließlich abgesagt und jetzt doch veröffentlicht: Warner Interactives Prügeldinos waren schon vor dem ersten Gong fast stehend k.o. – kein Wunder, wenn sie nun schwächeln...



Chaos und Blizzard: zwei Fighter, ein Design

laufenden Menschlein, die bei Bedarf auch als kleine Zwischenmahlzeit herhalten, können die spielerischen Schwächen somit nicht mehr wettmachen, lediglich die stolzen 16 Schwierigkeitsgrade halten die Fairneß noch einigermaßen aufrecht.

Die einzige echte Neuerung stellen die verbesserten Laderoutinen dar, eine HD-Option fehlt jedoch nach wie vor. Schade also um das schicke Intro und das ungewöhnliche Ambiente, doch gegen echte AGA-Kloppereien wie „Body Blows Galactic“ oder auch das kommende „Fightin' Spirit“ (siehe Preview im CD-Teil) sehen diese Kampfdinos im wahrsten Sinne des Wortes prähistorisch alt aus. (mz)



Fehlen nur noch Godzilla und King Kong...



PRIMAL RAGE (WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT)	
SAURER-KLOPPEI	
59%	„ZÄH“
GRAFIK	72%
ANIMATION	60%
MUSIK	58%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	54%
DAUERSPASS	57%
VARIABEL: 16 STUFEN	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Eine feurige Begrüßung

AMIGA CD-SENSATION

Ausgabe 1 • DM 19,90
öS 160,- • sfr 19,90
unverb. Preisempfehlung

demos are
forever



Alle
zwei
Monate
neu!

Das CD-ROM-Magazin
mit mehr als 600 MB
Software. Die
Erstausgabe ist ab
dem 24.05.1996 im
Zeitschriftenhandel
erhältlich.

SCHÄFER
G.T.I.

EVIL'S DOOM

Da sage noch mal einer, es gebe keine guten Rollenspiele mehr für den Amiga: Hier wartet ein ganz besonderes Fantasy-Abenteuer auf AGA-Recken – eines mit feinem Gameplay und einer überraschend komplexen Story!

Daß der Mensch einst wegen seiner Naschsucht aus dem Paradies vertrieben wurde, ist bekannt, und daß die vier apokalyptischen Reiter seither über unsere Tugend wachen, dürfte bibelfesten Lesern ebenfalls nicht neu sein. Daß diese Pferdenarren aber auch selbst Feinde haben könnten, steht weder im Alten noch im Neuen Testament. Um so überraschender muß diese Erkenntnis für jenen wahnsinnigen Magier gewesen sein, der einst bei seinen Experimenten auf einer einsamen Insel sieben Dämonen heraufbeschworen. Die Höllenbrut dachte nämlich gar nicht daran, ihrem Meister wie vorgesehen zu dienen, sondern will unter dem Kommando eines gewissen Kraa viel lieber die Erde unterjochen bzw. den Menschen die Seelen rauben. Und interessanterweise sind ihnen bei diesem Unterfangen nun Hunger, Krankheit, Tod und Krieg im Wege, weshalb die vier Apokalyptischen kurzerhand ins Erdinnere verfrachtet wurden. Von dort soll sie nun der Barbar Vantan wieder zurückholen...

Die Suche nach Hunger, Krankheit, Tod und Krieg (habt Ihr bestimmt schmerzlich vermißt, was?) beginnt mit der Überfahrt zur Insel Noya, wo sich das Schloß der verlorenen Legionen befindet – hier und nur hier kann man laut einem „Blitztelegramm“ von Gevatter Tod alles wieder ins Lot bringen. Doch bis dahin ist's freilich ein weiter Weg, für den sich unser Held erst mal in ein paar kleineren Beutezügen mit etwas Kleingeld für die Reisekasse versorgen sollte. Auch Gesinnungsgenossen dürfen nicht fehlen, weshalb der erste Partybeitritt bereits auf dem Schiff über die Planken geht und Kollege Nummer zwei (praktischerweise ein Zauberkundiger) schon kurz nach der

Ankunft am Pier auftaucht. Dann fehlt bloß noch eine knackige Schönheit, und schon ist das Quartett komplett. Recht so, denn bereits das erste Gewölbe, welches hier zur Erforschung einlädt, ist stolze zehn Stockwerke tief und von oben bis unten mit Monstern verseucht. Für Friede im Dungeon

sorgt dann u.a. die hohe Schule des Runenzaubers, in die der Trupp von einem willigen Priester eingeführt wurde: Welcher Feind kann schon dauerhaft gegen feurige Feuerbälle, blitzende Blitze oder gar ein düsteres Voodooritual bestehen? Per Magie wird hier auch für Licht gesorgt, dazu

Multiple-choice-Sch

Auch das Intro ist sehr schön



Ein Schiff wird kommen

Die gedopte Krabbe

für eine Übersichtskarte – heutzutage nennt man diese Hexerei wohl Automapping.

Ist das erste Schlachtfest beendet, schickt Tod seine Getreuen zu einem kleinen Zwischenstopp auf die Insel der Weisheit weiter. Wo die liegt, würden wir auch gerne wissen; die Party erfährt es jedenfalls durch kleine Multiple-choice-Plaudereien mit den Ortsansässigen. Freilich rücken die braven Leute ihr Wissen nicht immer umsonst heraus, oft wollen sie im Gegenzug zuerst ein paar Aufträge erledigt sehen. Doch irgendwann sind auch all diese Miniquests absolviert, und dann muß nur noch ein Drache gefunden werden, der die Gefährten zum besagten Eiland fliegt. Dort heißt es „Lindwurm Air dankt für Ihr Vertrauen, buchen Sie uns wieder“, und das Abenteuer kann fortgesetzt werden.

Praktisch hat man sich besagtes Aben-

teuer als Marsch über eine 2D-Landkarte vorzustellen, die nach und nach um bedeutungsvolle Örtlichkeiten erweitert wird. Auf einen Mausklick hin steuert die Party diese Hot Spots selbständig an, damit jeweils auf einen entsprechenden Menüscreen umgeschaltet werden kann. Dort sind sämtliche Aktionen über Pop-Ups abzuwickeln, wobei die Liste der Möglichkeiten sich sinngemäß nach den gerade zu erledigenden Handlungen erweitert. Im Gegensatz dazu werden die (erst zu findenden) Dungeons im klassischen Stil von „Dungeon Master“ oder „Eye of the Beholder“ durchstöbert, was natürlich auch Rangeleien in Echtzeit mit sich bringt. Unter der Erde muß man sich also mit bildweise umschaltenden, aber durchaus sehenswerten 3D-Kerkern begnügen, während ansonsten praktisch jede Location von einer wunderschön gezeichneten Grafik repräsentiert

wird. Der Kartenscreen ist dagegen nur auf Multisync-Monitoren erträglich, da er im HighRes-Interlaced-Modus über den Screen flimmert (was mit einer Standard-Glotze wortwörtlich zu verstehen ist), während sich der 3D-Part auch auf augenfreundlicheres und bildschirmfüllendes Low-Res herunterschalten läßt. Dazu weiß die Musik zumindest im Intro sehr gut zu gefallen, genau wie die atmosphärischen Soundeffekte. Wiederum weniger toll geglückt ist die Maus/Menü-Steuerung, da man hier ohne einige Einarbeitungszeit wohl kaum sehr weit kommen dürfte. Andererseits ist Evil's Doom jede investierte Minute wert: Die abwechslungsreiche Story und auch die klassisch-schöne Präsentation lassen Konkurrenten wie z.B. „Jaktar – Der Elfenstein“ im direkten Vergleich ziemlich alt aussehen. Man merkt dem Programm förmlich bei jedem Schritt und Tritt an, daß die Entwickler mit ganzem Herzen bei der Sache waren, und so die inzwischen leider üblichen Patzer im Design erst gar nicht aufkommen konnten. Hätte man diese Feinarbeit auch beim Handling walten lassen, wäre ein Hit oder mehr fast unausweichlich geworden, so jedoch wurde der Sprung über die 80er-Marke von den gerade in der Anfangsphase sehr nervigen Klickmanövern in etlichen Menüs vereitelt. Trotzdem wartet hier ein schicker und motiviender Rolli auf AGA-Amigos – und natürlich einen Multisync-Monitor. (mic)



Auf der Karte unterwegs



Hübsche Bilder, was?



EVIL'S DOOM

(CROTEAM/BLACK LEGEND)

SCHICKES ROLLENSPIEL

77%
„SCHMUCK“



GRAFIK	76%
ANIMATION	69%
MUSIK	73%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	82%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS **DM 89,-**

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISK5/ZWEITFLOPPY	12 NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN

UP & DOWN

TOP TWENTY A1200

1. (3) BIING!



2. (5) FEARS
3. (2) SIM CITY 2000
4. (-) BUNDESL. MAN. HATTR.
5. (1) ALIEN BREED 3D
6. (7) GLOOM
7. (9) PINBALL ILLUSIONS
8. (-) DER REEDER
9. (4) OLDTIMER
10. (-) BREATHLESS
11. (-) STAR TREK
12. (-) GLOOM DELUXE
13. (-) NEMAC IV
14. (-) BANSHEE
15. (6) UFO - ENEMY UNKNOWN
16. (-) DUNGEON MASTER II
17. (-) SUPER STREET FIGHTER II
18. (-) TURBO
19. (-) REUNION
20. (10) MAG!!!
21. (-) SIMON THE SORCERER

Im berühmt-berüchtigten Sommerloch ist auch genügend Platz für eine Umgestaltung unserer Hitlisten, bei denen nun statt der Standard-Charts die AGA-Konkurrenz 20 Notierungen bekommen hat: Nicht murren, Ihr habt es ja schließlich so gewollt!

Denn damit haben wir eigentlich nur auf Eure Einsendungen reagiert, die sich immer stärker in Richtung A1200 orientieren. Ganz oben auf dem AGA-Treppchen stehen nach wie vor die sexistischen Menschenmetzger aus dem von reLine eingerichteten „Biing!“-Hospital. Unmittelbar dahinter verbreitet neuerdings Attic mit den Baller-Kerkern von „Fears“ Angst und Schrecken – darüber dürften sich besonders die Maxis-Städteplaner ärgern, weil ihr „Sim City 2000“ deshalb nun mit dem unpopulären dritten Bauplatz vorlieb nehmen muß.

Die neuen Top Ten haben auch einen neuen Spitzenreiter: „Worms“ von Team 17 ist klammheimlich auf den ersten Platz gekrochen und hat „Die Siedler“ aus Mülheim wieder auf den gewohnten Thron des Vizeregenten verdrängt. Den mußte Sid Meiers „Colonization“ freimachen, als Trostpflaster kriegen die US-Kolonialisten aber wenigstens noch die Bronzemedaille verliehen. Die britischen Kampfwürmer halten auch an der Schillerfront (wieder) die vorderste Stellung, gleich hinterhergekugelt kommt 21st Centurys Flippersim „Pinball Illusions“. Was dann in der ersten Dreierreihe noch übrigbleibt, geht an die „Erben der Erde“ von New World Computing, denen übrigens auch der Lesertest dieser Ausgabe gewidmet ist. Bei den Top Sellern des Jahres liefert Team 17 den dritten „Worms“-Streich ab, während die Action-Bolzerei „Sensible World of Soccer 95/96“ von Sensible Software im Vormonat am häufigsten über den Ladentisch ging. Ebenfalls nicht schlecht verkauft haben sich in letzter Zeit Gameteks Raumkampfsimulator „Star Crusader“ und die digitale Zeitschriftenredaktion „Mag!!!“ aus dem Hause Greenwood.

Ansonsten gäbe es da noch die aktuellen Lieblinge der Redaktion und vor allem ein paar ganz besonders interessante Spiele für Leute, die einen engen Draht zu Fortuna haben:

- 1 x UFO Enemy Unknown
- 1 x Dragonstone (CD²)
- 1 x Paws of Fury (CD²)

Wenn Ihr eins dieser Games gewinnen wollt (und dessen sind wir uns hier ziemlich sicher...), dann müßt Ihr uns aber auch eine Postkarte schicken, auf der sich die fein säuberlich nach Standard-, AGA- und CD-Versionen unterteilte Liste Eurer persönlichen Lieblingsspiele befindet – zum Dank dürft Ihr dazu Euren Wunschtitel notieren, der Euch im Falle eines Glücksfalles prompt ins Haus flattert. Fast noch wichtiger ist natürlich ein leserlicher Absender, wie möglichst überhaupt alles auf dem Kärtchen zu entziffern sein sollte. Die Post besteht zusätzlich auf einer korrekten Unterlage für den Stempel (auch Briefmarke genannt), wir bestehen hingegen auf unserer Anschrift, die da leider immer noch nicht „Hawaii, am schönsten Strand ganz hinten links“, sondern nach wie vor so lautet:

Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TEN

1. (4) WORMS
2. (1) DIE SIEDLER
3. (2) COLONIZATION
4. (3) DUNE II
5. (7) MAD NEWS
6. (16) BIING!
7. (17) PIZZA CONNECTION
8. (-) DER REEDER
9. (6) FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
10. (5) BUNDESL. MAN. HATTR.



TOP TEN CD³²

1. (1) WORMS



2. (4) PINBALL ILLUSIONS
3. (2) ERBEN DER ERDE
4. (5) PIRATES! GOLD TEN
5. (6) MICROCOISM
6. (-) FEARS
7. (3) BANSHEE
8. (9) GLOOM
9. (7) ALIEN BREED 3D
10. (10) WING COMMANDER

TEN CD³² TOP TEN
CD³² TOP TEN CD³²
TOP TEN CD³² TOP

TOP SELLER DES JAHRES

1. (2) WORMS



2. (1) FIFA INT. SOCCER
3. (6) GLOOM
4. (-) SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96
5. (3) WING COMMANDER
6. (5) DUNGEON MASTER II
7. (7) DER SEELENTURM
8. (-) ALIEN BREED 3D
9. (-) GLOOM DELUXE
10. (5) BUNDESL. MAN. HATTR.

CD³² TOP TEN CD³²
TOP TEN CD³² TOP

TOP SELLER

1. (1) SENSIBLE

WORLD

OF SOCCER 95/96



2. (-) STAR CRUSADER
3. (-) MAG!!
4. (2) WORMS
5. (6) GLOOM DELUXE
6. (5) BREATHLESS
7. (3) OBSESSION
8. (-) SLAMTILT
9. (4) GLOOM
10. (-) SUPER TENNIS CHAMPS

CD³² TOP TEN CD³²
TOP SELLER TOP

JOKER FAVORITES

MARKUS:

SLAMTILT



MANFRED:

TIME
KEEPERS



STEFFEN:

PINBALL
PRELUDE



OLE:

SUPER
STREET
FIGHTER II
TURBO

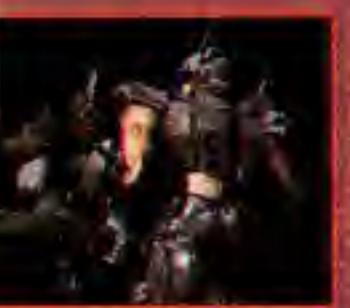


RICHY: SLAMTILT



MAX:

BREATHLESS



JOE:

MAG!!



MICK:

HILLSEA
LIDO



JOKER FAVORITES

Ein erweiterter PD-Vorrat soll Euch die langen acht Wochen bis zur kommenden Ausgabe etwas verkürzen: Statt der üblichen sechs diesmal hier also sieben aktuelle Highlights aus den Serien Nordlicht und 1200-Mix.

Auf der Disk mit der Bezeichnung **Nordlicht-Spiele 78/5** findet sich ein komplexes Schmankerl für strategisch veranlagte Staatsoberhäupter: Bei **Breed '96** treibt man im Auftrag einer von vier konkurrierenden Alien-Parteien die Entwicklung der Zivilisation voran. In Echtzeit werden da scrollende Ländereien erschlossen, bebaut und besiegt. Die Betreuung der Bevölkerung umfasst neben dem

Aufbau einer funktionierenden Infrastruktur auch den eines schlagkräftigen Militärapparats, um bei Handgreiflichkeiten mit der computergesteuerten Konkurrenz die Oberhand zu behalten. Das komplexe Gameplay geht dabei einher mit einer durchdachten Maus/Icon-Steuerung, wird optisch wie akustisch überzeugend präsentiert und ist in keiner Weise eingeschränkt: Viel Spielspaß für wenig Geld ist garantiert!

Wir schreiten vier Disketten weiter, um mit der **Nordlicht-Spiele 78/9** den kleinen Actionhunger zu stillen: **Dragonfire** ist eine klassische Vertikalballerei und hat als Zögling des betagten „Shoot'Em Construction Kits“ mit den üblichen Technik-Handikaps zu kämpfen – das Scrolling ruckt, und die Hintergrundkulisse weist maximal 16 Farben auf. Doch das durchdachte Game-

design macht diese Schwächen fast wieder vergessen, denn die angreifenden Verbände (Drachen, Panzer, im Boden versteckte Raketenwerfer etc.) sind enorm vielfältig, und die Grafik ist zwar schlicht, aber abwechslungsreich. Wer mit dem beinharten Schwierigkeitsgrad leben kann, darf hier also getrost mal den Drachen von der Leine lassen.

Pazifisten machen statt dessen halt bei der **Nordlicht-Spiele 79/2**, um **Mr. Dig** bei seinen Grabungen durch das digitale Erdreich zu unterstützen. Seine Aufgabe besteht darin, Obst einzusammeln und umherirrenden Bösewichtern auszuweichen, ganz wie beim klassischen Arcade-Original „Mr. Do!“. Dabei lassen sich stürzende Felsen gegen die Angreifer einsetzen, und in besonders brenzlichen Situationen steht einmalig eine alleszerstörende Smartbomb zur Ver-

fügung. Gelegentlich huscht auch mal punktesteigerndes Bonusgut durchs Bild, welches übrigens weder scrollt noch atemberaubend gut aussieht oder sonderlich eindrucksvoll vertont ist. Egal, denn für Kurzweil vermag dieses Game dennoch zu sorgen.

Super Combat Team 3 A & B ist die zwei Disks umfassende und vorerst finale Ausgabe einer Multiplayer-Serie des englischen Programmierers Brian Hambley. Hier teilen sich zwei Spieler ein Söldnerteam am vertikal gesplitteten Screen, um feindlichen Soldaten mit der Uzi Saures zu geben. Geiseln zu retten und sonstige Heldenataten zu vollbringen. Dabei kommen gelegentlich Panzer als Dienstfahrzeuge zum Einsatz, für weitere Motivation sorgen Extrawaffen, Sammelmunition und sehr detailliert ausgearbeitete Draufsicht-Schlachtfel-





der, deren ausgefeilte 3D-Optik fast schon strategische Versteckspiele hinter Wänden oder Bäumen erlaubt. Allerdings benötigt die **Nordlicht-Spiele 79/3** einen Amiga mit mindestens OS 2.0 und 1 MB Chip-RAM; ein A500/2000 in Standard-Ausführung ist für diesen Krieg also nicht ausreichend.

Zurück in ruhigere Gewässer, denn auf der **Nordlicht-Spiele 79/8** wartet mit **Coarse Angler** ein waschechter Angelsimulator. Das Programm bildet einige Teiche und Tümpel der britischen Insel nach, lässt das strategische Hantieren mit verschiedenen Ruten und Ködern zu und verlangt beim Auswurf der Leine nach einem geschickten Händchen. Die Bedienung geht wunderbar locker von der Hand, die Optik voll in Ordnung, und die Akustik ist... nun, wäßrig. Wer also als Petri-Jünger sein Heil suchen will, der sollte sich die-

sen exotischen PD-Fisch angeln.

Wir wechseln zum Spezialstoff für AGA-Rechner, um zunächst mit dem **1200-Mix 403** einem sehr ansehnlichen Schlagabtausch zwischen den Mitgliedern des **Metal's Team** beizuwohnen. Wie im Genre üblich, prügeln hier je zwei Kämpfen so lange aufeinander ein, bis einer mangels Restenergie klein beigegeben muß. Wiewohl das Game prinzipiell zehn verschiedene Fighter zur Disposition stellt, stehen sich letzten Endes aber immer dieselben Haudegen gegenüber – bei der Scheibe handelt es sich offenbar nur um ein Demo, das vom kommenden Gameplay vorab kündigen will. Doch was bereits da ist, lässt sich gut sehen und spielen: Die Hintergründe sind hübsch bunt, die Animationen flüssig, und mit der agilen Steuerung sind viele verschiedene Tritte und Hie-

be sowie einige buchstäblich feurige Moves möglich. Warum also nicht zuschlagen?

Ebenfalls nur auf Rechnern der Marken A1200/4000 tobten am vertikal geteilten Screen die Multiplayer-Luftkämpfe von **Dogfight**. Dabei bekämpfen sich zwei Doppeldecker mit ihren Maschinengewehren, während gelegentlich Zeppeline den ohnehin knappen (Luft-) Raum zum Manövrieren einschränken. Flaks wild um sich feuern und U-Boote die Kontrahenten unter Beschuß nehmen. An Reiz gewinnt die an sich steinalte Spielidee durch viele originelle (Grafik-) Details, die feinfühlige und flexibel konfigurierbare Steuerung und die hübsche Präsentation: Das Scrolling der Landschaft klappt ordentlich, zahlreiche Animationen erfreuen das Auge, und die wenigen Sound-FX passen stets optimal zum Geschehen. Kurzum, der **1200-**

Mix 411 ist ein ganz heißer Tip für gesellige Actionflieger.

Apropos heißer Tip: Ausgewählte PD-Highlights finden sich auch auf der aktuellen **BE-GLEIT-CD** des **MULTIMEDIA JOKER** sowie auf der brandneuen **AMIGA JOKER-CD**. Wer es dagegen direkt auf unsere heutigen Neuvorstellungen abgesehen hat, der wende sich an

Gabi und Udo Driuke
Alter Fischerpfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Bei Bestellung werden pro Disk 4,- DM fällig, dazu kommen einmalig Portokosten in Höhe weiterer vier Mark. Bleibe außerdem nachzutragen, daß sich sämtliche Spiele bis auf die genannten Ausnahmen mit jedem Amiga ab 1 MB RAM vertragen – und daß Euch die gesamte Redaktion einen heißen Sommer wünscht! (rl)



Im Sold der PD-Söldner:
Super Combat Team 3



Die roten PD-
Barone:
Dogfight!



Kampfsport mit dem
Metals's Team

CRACK

Kein Gerichtssaal und keine Masche im großen Datennetz ist vor den neugierigen Augen unseres Dr. Freak sicher: Hier und heute präsentieren wir die neuesten Neuigkeiten von Polizei, Justiz und Internet!

SOFTWAREPIRAT VERURTEILT

Eine Freiheitsstrafe von neun Monaten auf Bewährung hat sich jüngst der 1973 geborene Peter M. eingehandelt, indem er einen schwunghaften Handel mit Raubkopien betrieb. Die Kontakte zu seinen Kunden knüpfte er über Kleinanzeigen, für die er zwar einen falschen Namen und eine Postlageradresse verwendete, was ihm jedoch letztlich nichts nützte: Die Polizei nahm ihn nach einer „filmreifen“ Verfolgungsjagd fest, als er gerade sein Postfach leeren wollte. Vor Gericht beharrte er dann eisern darauf, immer nur mit Demos gehandelt zu haben, doch das bei ihm entdeckte Material (Bestellungen, Leerdisks, Angebotslisten etc.) sprach eine deutlich andere Sprache. Die Quittung für den bereits einschlägig vorbelasteten Peter M. bestand denn auch in der höchsten Freiheitsstrafe, die ein deutscher Jugendrichter bisher in einem Fall von Softwarepiraterie verhängt hat.

RAUBKOPIERER- PARADIES CHINA

Die Kleinen hängt man, die Großen kassieren ab: Obwohl China 1995 mit den USA ein Abkommen zur Eindämmung

der Copyright-Vergehen bezüglich Software abgeschlossen hatte, um ein drohendes Handelsembargo zu verhindern, blüht in der Volksrepublik das Raubkopierergeschäft stärker denn je zuvor. Und unseren wackeren Staatsanwälten sind die Hände gebunden, weil Straftäter dieses Kalibers halt ein paar Nummern zu groß für sie sind...

POLIZEI IM NETZ

Ein „Spezialkommando“ der Münchener Polizei hat einen Medizinstudenten aus Gießen aufgespürt, der über den Universitätscomputer Pornobilder ins Internet eingespeist haben soll. Bei diesem Fahndungserfolg handelt es sich allerdings um die krasse Ausnahme von einer Regel, die da lautet: Allein schon angesichts der inzwischen 20.000 Newsgroups im Internet, von denen sich *angeblich* rund 800 mit pornographischen Themen beschäftigen, verlaufen die seit kurzem veranstalteten „Netzpatrouillen“ regelmäßig ergebnislos. Zudem ist den Pornojägern mittlerweile aufgefallen, daß hier Leute aus der ganzen Welt beteiligt sind (Zuständigkeitsprobleme!).

die oft anonym auftreten und ihre Netzbeiträge zum Teil täglich aktualisieren. Daher

hat das Bayerische Landeskriminalamt jetzt eine Telefonnummer eingerichtet, an die sich jeder Hilfssheriff aus der Bevölkerung (selbstverständlich auch anonym) wenden kann, wenn er schlimme Dinge im Internet beobachtet hat: Tel. 089/12 12 12 12.

WOLF IM KERKER

Auf der in Dortmund veranstalteten Computermesse „HobbyTronic“ hat die Polizei bei vier Händlern insgesamt 91 CD-ROMs beschlagnahmt. Dabei ging es um das sattsam bekannte Ballerspiel *Castle Fuchsschwein*, das hierzulande bereits 1994 verboten wurde – vom Amtsgericht München übrigens.

JAVA IST GEFAHRLICH

Solltet Ihr a) zum ständig wachsenden Kreis der Internet-Benutzer gehören und dabei b) ein lokales Netzwerk sowie c) die „Java“-Software von Sun verwenden, dann ist höchste Vorsicht geboten: Ein Fehler im Sicherheitsprotokoll ermöglicht es nämlich bösen Hackern, in Euer heißgeliebtes lokales Netzwerk einzudringen, während Ihr gerade in den Web-Seiten stöbert! An der Lösung des Problems wird dem Vernehmen nach heftig

gearbeitet, aber bis zum nächsten „Java“-Update ist Vorsicht die Mutter der Porzellankiste.

NEUES VIRUS IN UMLAUF

Ein besonders schnelles, speicherresidentes und mit Stealth-technik arbeitendes Computer-virus namens SF1061 ist soeben auf der digitalen Bühne aufgetaucht. Bis dato befallt das ekelhafte Teil angeblich bloß PCs, aber vielleicht habt Ihr so was zu Hause ja zufälligerweise als Zweitcomputer herumstehen? In diesem Fall könnt Ihr Euch ein von EPG in Rekordzeit entwickeltes Such- und Entfernungsprogramm besorgen, das auf der „EPG AntiViren CD“ für 10,- DM erhältlich ist – und zwar bei: **Hilchner Daten und Medien, Tel.: 02131/34940**

Soviel für heute, den nächsten Schwung von Katastrophenmeldungen aus der Welt der Bits & Bytes gibt's erst wieder in zwei Monaten. Einen sonnigen, ehrlichen und virenfreien Sommer wünscht Euch bis dahin Euer

DR. FREAK

JOYSOFT

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

LADEN: 60311 FRANKFURT 56068 KÖLN 53721 SIEGBURG
FAHRGASSE 87 SCHLOSS STR. 16 KAISER STR. 16

LADEN: 43111 BONN 50674 KÖLN 52063 AACHEN 60311 DÜSSELDORF
MÜNSTER STR. 11 MATTIA STR. 24 BLONDELSTR. 10 WEHRHANN 24

AMIGA 500 1200 CD 32

Airbus A 320 2 (KD)	49.90	Alien Breed 3D (DA)	59.90
Alien Breed 3D 2 (DA) *	69.90	Banshee (DA)	39.90
Black Viper (DA)	79.90	Base Jumper (KE)	9.90
Breathless (DA)	69.90	Bump'n Burn (DA)	9.90
Caribbean Disaster (KD)	59.90	Castles 2 (KE)	9.90
Chaos Engine 2 (DA) *	69.90	Chess Engine (DA)	29.90
Coala (DA)	59.90	Clockwise (KE)	39.90
Colonization (KD)	79.90	Dragon Stone (DA)	29.90
Dungeon Master 2 (KD)	69.90	Elite 2 (KE)	39.90
Eve's Doom (DA) *	79.90	Erben der Erde (KD)	59.90
Evolution-Humans3 (DA)	54.90	Exile (DA)	59.90
Exile (DA)	59.90	Fields of Glory (KD)	59.90
F 1 Pole Position (KD) *	99.90	Fire & Ice (DA)	29.90
Flight o. Amazon Queen (DA)	79.90	Gamers Gold	
(benötigt 1.5 MB)		Grandslam (DA)	14.90
Fatal Strokes (DA) *	79.90	(Bump'n Burn, Nick F. Golf, Jet Strike)	
Gloom 2 - CD (KE) *	69.90	Gamers Magazine (KE)	19.90
Gloom Data (KE) *	39.90	(+CD - Monatlich NEU)	
Gloom Deluxe (KE)	59.90	Gloom (KE)	49.90
(TurboKarte erforderlich 2 MB)		Impossible Mission 2025 (DA)	19.90
Hattrick-Karion (KD) *	79.90	James Pond 2 (DA)	19.90
Hilsea Lido (KD) *	49.90	James Pond 3 (DA)	29.90
Hugo (KD) *	69.90	Lemmings 1 (DA)	9.90
Killing Grounds (DA) *	69.90	Lost Vikings (KE)	24.90
Mad News (KD)	59.90	Mayan Arenas (DA)	19.90
(Festplatte erforderlich)		PGA Euro Tour Golf (DA)	19.90
Mogil (KD)	79.90	Roadkill (KE)	69.90
Nemac 4 (DA)	49.90	Ryders Cup (DA)	29.90
(2MB RAM erforderlich)		Skeleton Krew (DA)	9.90
Odyssey (KE)	49.90	Spiral Legacy (DA)	69.90
Pinball Mania (DA)		Super Skidmarks (KE)	49.90
Pinball Obsession (KE)	59.90	Super	
Pinball Prelude (DA) *	59.90	Streetfighter 2 (DA)	69.90
Primal Rage (DA)	69.90	Worms (DA)	69.90
Putty Squad (DA)	89.90	Zool 1 (DA)	19.90
Roadkill (DA)	69.90	LÖSUNGEN	
Sensible World Soccer		Abandoned Places 1+2 (KD) je	13.90
Euro 96 (DA) *	39.90	Ambermoon (KD)	13.90
Samtit (DA)		Beneath a Steel Sky (KD)	13.90
Soccer Stars 96 (KD)	69.90	Bloodnet (KD)	13.90
(FIFA Soccer, Kick Off 3, Anatoss, Premier Manager 3)		Curse of Entchanted (KD)	13.90
Special Works (KD) *	79.90	Dreamweb (KD)	13.90
Star Crusader (KD)	59.90	Dungeon Master 2 (KD)	13.90
Super Tennis Champ (KE)	54.90	Erben der Erde (KD)	13.90
Timekeeper (KD) *	49.90	Eye of the Beholder 1-3 (KD) je	13.90
Total Football (DA) *	89.90	Fears (KD)	19.90
Valhalla (KD) *	49.90	Flight of Amazon Queen (KD)	13.90
Virtual Karting (DA)	49.90	Goblins 1-3 (KD)	25.00
Watchtower (DA)	59.90	Heimdal 1+2 (KD)	13.90
Whales Voyage 2 (KD)	79.90	Innocent Until Caught 1+2 (KD) je	13.90
(1200 Version - CD auch für CD 32)	64.90	Indiana Jones 3-4 (KD) je	13.90
WheelSpin (KE)	59.90	Ishar 1-3 (KD) je	13.90
World Golf (DA) *	69.90	King's Quest 1-6 (KD)	25.00
Worms (DA)	69.90	Legend 1+2 (KD) je	9.90
Xtreme Racing (KE)		Loom (KD)	13.90
Zeewolf 2 (DA)	59.90	Lords of Doom (KD)	13.90
Competition Pro Star	39.90	Lucas Arts Classic Adventure (KD)	25.00
Competition Pro Star Mini	29.90	Lure of the Temptress (KD)	13.90
Joypad CD 32 Horny Bee	39.90	Might & Magic 3 (KD)	13.90
Joypad Techno Plus	19.90	Monkey Island 1+2 (KD)	13.90
Mouse Techno Plus	29.90	Schwarzes Auge 1 (KD)	24.95
Portverlängerung	9.90	Simon the Sorcerer (KD)	13.90
Scan Kabel	14.90	Universe (KD)	13.90
		Bitte fragen Sie nach unseren täglichen Neuzugängen	

ZUBEHÖR

Competition Pro Star	39.90
Competition Pro Star Mini	29.90
Joypad CD 32 Horny Bee	39.90
Joypad Techno Plus	19.90
Mouse Techno Plus	29.90
Portverlängerung	9.90
Scan Kabel	14.90

SPIEL DES MONATS
SENSIBLE WORLD SOCCER

EURO 96

AMIGA 500

39.90

DEUTSCHE ANLEITUNG *

TIP DES MONATS
DER

SEELENTURM

AMIGA 1200

39.90

KOMPLETT DEUTSCH

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND:
AACHENER STR. 1604
50655 KÖLN
TELE: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
E-MAIL: JOYSOFT@T1.PC.COM

VERSAND:
NACHNARME: 9 DM
ab Rücksendung von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

UPS: 8 - 10 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSTRALIEN: 15 DM
zur Postleitung

SICHERHEITS-
VERPACKUNG
2.50 DM

TITEL **PREIS**

OKATALOG
fast 120 Seiten voller
Spielbeschreibungen & Tips

**KOSTEN
LOS**

0500er 0 1200er 0 CD 32

0 NACHNAHME: 9 DM

0 UPS: 6 + 9 DM

0 VORKASSE/SCHEK: 6 DM

0 AUSLANDSVORKASSE: 15 DM

nur gegen Vorkasse, postbar

0 TEILLIEFERUNG

0 KOMPLETT-LIEFERUNG

Ab einem Rechnungsbetrag von

200 DM-VERSANDKOSTENFREI

NAMEN

STRASSE

PLZ, ORT

TELEFON

A.J. 6.96

Wir führen auch Importe aus Japan + USA

Grundgerät + Pad 579.00

DI (KD) 99.90

FIFA Soccer 96 (KD) 99.90

Myst (KD) 109.90

NBA Jam Tournament Ed. (DA) 99.90

SEGA Int. Victory Goal (DA) 109.90

SEGA Rally (DA) 109.90

Virtua Cop+Pistole (DA) 149.90

Virtual Fighter 2 (DA) 109.90

Virtua Hang On (DA) 109.90

Virtua Racing (DA) 99.90

Wing Arms (DA) 99.90

PLAYSTATION

Wir führen auch Importe aus Japan + USA

Playstation Grundgerät 579.00

Control Pad 59.90

Control Pad Wired 39.90

Sony Lenkrad 179.90

Memory Card 49.90

Ne GeCon Joystick (DA) 89.90

Scart Kabel für Import-Spiele 44.90

Alien Trilogy (KD) 109.90

Alien Trilogy-USA (KE) 99.90

Cyberia (DA) 109.90

Discworld (KD) 99.90

Fade to Black (KD) 89.90

FIFA Soccer 96 (KD) 89.90

Formula 1 (KD) 99.90

GT Racing-Japan (KE) 139.90

Krazy Ivan (KD) 89.90

NBA Live 96 (DA) 99.90

Need for Speed (KD) 89.90

Panzer General-USA (KE) 99.90

Primal Rage-USA (KE) 99.90

Ridge Racer 2-Japan (KE) 149.90

Road Rash-USA (KE) 79.90

Sheffield (KD) 89.90

Streetfighter Alpha-USA (KE) 119.90

Thunderhawk 2 (KD) 99.90

To Shin Den 2 (DA) 89.90

To Shin Den 2-Japan (KE) 149.90

Total NBA (DA) 99.90

Worms (DA) 99.90

Wing Commander 3 (KD) 99.90

X-Com (KD) 89.90

KARTEN

Ice Age Booster (KE) 4.40

Jihad Booster (KE) 3.00

Jihad Starter (KE) 10.30

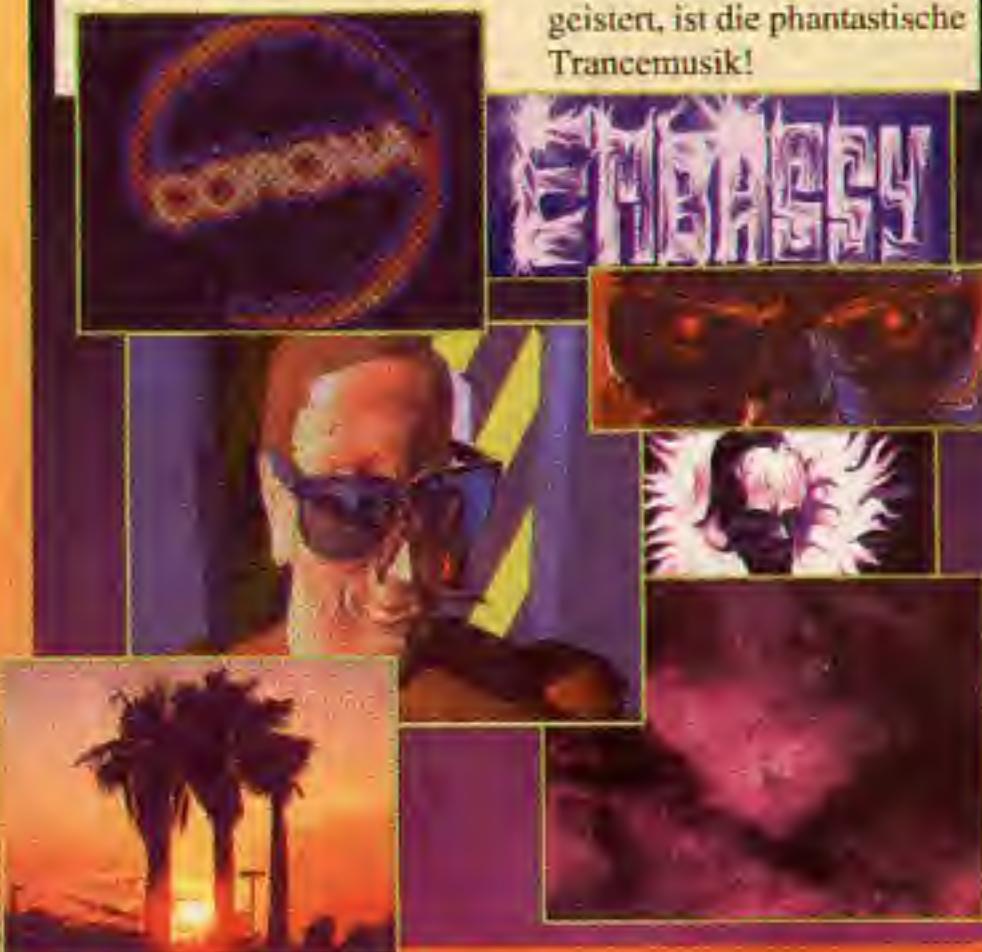
</

DEMO Galerie

CORONA

Die Begrüßungsbotschaft von Embassy besteht aus dem feurigen Titellogo und dramatischen Gruselklängen, zu denen ein Finsterling auf dem aufgewühlten Polygonmeer tanzt. Es folgt noch mehr Flammenzauber, dann steigert sich das musikalische

Tempo, und ein wohlgestaltetes Renderantlitz erscheint am Screen. Die Optik ist aber nicht unbedingt die größte Stärke dieses Demos, obwohl es anschließend noch einige weitere Effekte und dazu ein höchst originelles Finale aufbietet – was hier wirklich begeistert, ist die phantastische Trancemusik!



MINDPROBE

Auch beim Black Lotus-Demo wird erst mal ausgiebig durch ein Planetensystem geflogen, dann taucht ein goldenes Gesicht aus den Digi-Wellen auf. Weiter geht's mit dem Besuch eines glänzenden Gouraud-Gebirges, der in einem kippenden 3D-Texturetunnel endet. Dort nähert sich dem Betrachter zunächst ein bunt tapezierter Quader, hinterher purzeln abschattierte 3D-Früchte in eine Obstschale, und zwei Polygon-

Delphine gleiten durch animierte Texture-Fluten. Leider nimmt die musikalisch recht zurückhaltend, aber doch abwechslungsreich begleitete Reise kein schönes Ende: Den finalen Flug durch ein blasses, ruckelndes 3D-Gebirge hätte man sich sparen können. Trotzdem sollte man ruhig mal einen Versuch mit Mindprobe wagen, allein schon die dabei verwendete Chunky/Planar-Technik ist die Mühe wert.

Die doppelte Menge an schicken Demos können wir Euch leider auch zur ersten Doppel-Ausgabe dieses Sommers nicht bieten, aber doch gleich fünf feine Optik-Highlights – ein tragfähiger Kompromiß, stimmt's?

GALERIE

Die Stellar-Crew startet mit einem feinen Flug über ein beleuchtetes und durch Lens-flare-Effekte aufgewertetes Voxelgebirge, danach legen verschlungene Metallringe und ein Polygon-Bernstein ein Tänzchen aufs Parkett. Der nächste Programmpunkt besteht aus Leuchtkörpern, die durch einen 3D-Tunnel fliegen: sie werden abgelöst von hübschen Wasserspielen und dem Ausflug zur Texture-Skyline einer Großstadt. Im Anschluß ändert ein mor-

phendes Polygonegebirge ständig seine Form, bevor die ziemlich seltsam vertonte Grafik-Galerie auf einmal ganz abrupt zu Ende ist. Lediglich die Rechenleistung wird nun noch (in Frames/Second) angegeben – sie läßt sich am Anfang durch die Wahl von Soundmixing-Rate und Chunky/Planar-Algorithmus beeinflussen.



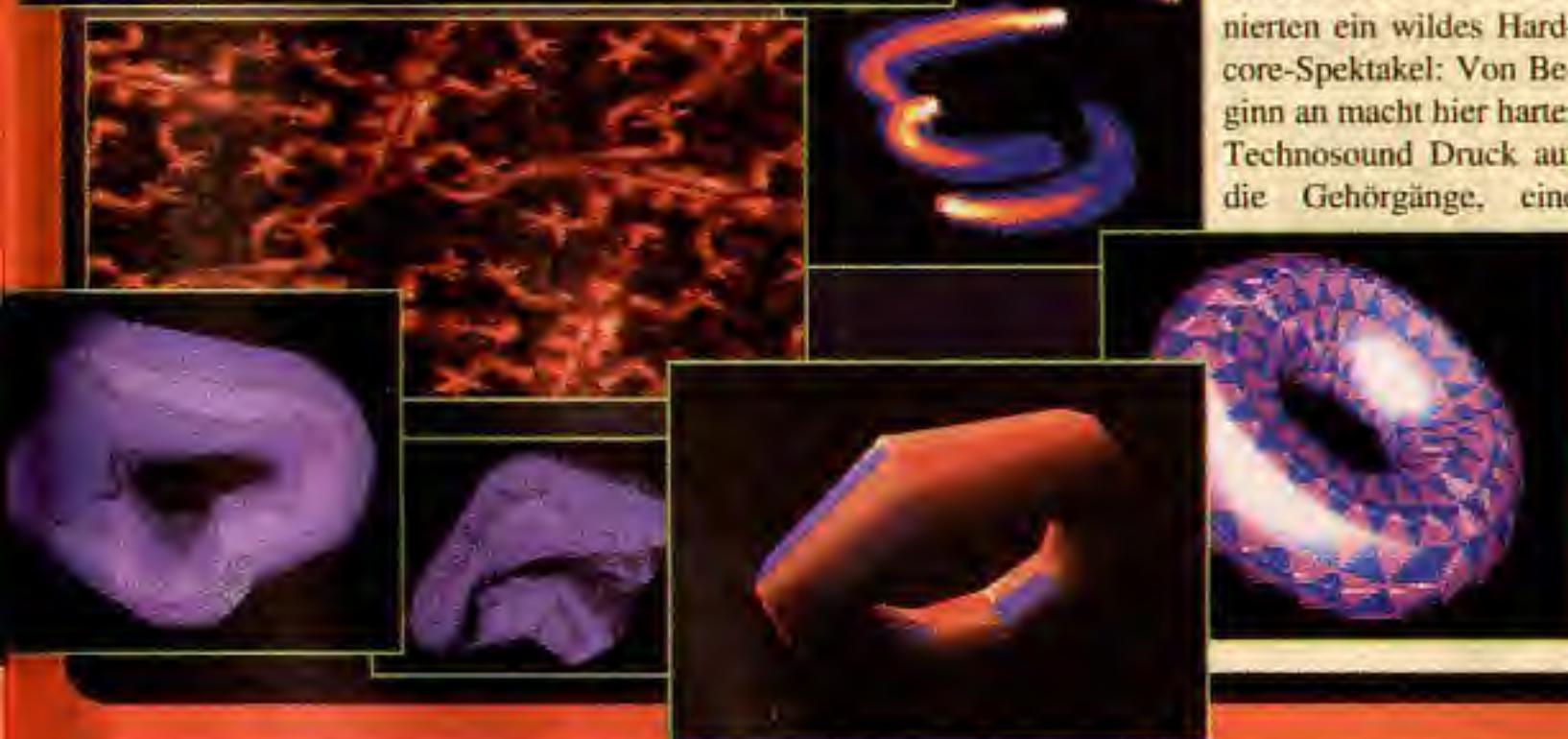
VENTURE

Das Debüt der Daydreamers kann sich sehen lassen: Der Einstieg mit dem leicht flackernden Gouraud-Würfel ist ihnen zwar nicht voll gelungen, dafür gefällt der anschließende Gouraud/Glenz-Text um so besser, desgleichen der flotte Flug über ein (grob) gepixeltes Voxel-Land. In der Folge wird das Gruppenlogo am Chunky Copper-Screen durch die Mangel gedreht. Ähnliches passiert später dem Abbild der Demo-Autoren am Lores-Screen.

Schließlich kommt noch der obligate Flug durch den 3D-Tunnel, und zwei kunterbunte Vielecke dürfen den letzten Grafiktanz aufführen. Und damit auch die Ohren was zum Staunen haben, erklingt während der gesamten Vorstellung angenehm frische Club-Musik.



ZIMBABWE



ZIMBABWE

Nomen est omen, sagten sich die Jungs von Bizarre Arts und inszenierten ein wildes Hardcore-Spektakel: Von Beginn an macht hier harter Technosound Druck auf die Gehörgänge, eine

Copper-Tapete dreht und zoomt wie verrückt, Dots tanzen ausgelassen über den Screen, und gouraudschattierte Polygonkörper winden sich im Takt. Zwischendurch steigern Stroboskopblitze und feurige Plasmapixel das ohnehin mörderische Tempo noch mehr, selbst die Greetings am Schluß leuchten im Rhythmus auf. Alles in allem eine ziemlich wüste Demo-Kiste, deren Machart eindeutig von Musik-Videoclips inspiriert wurde. (rl)

TICKETS FÜR DIE SOMMER-DEMOS

...hält die nebenstehend aufgeführte Bezugsadresse bereit, hier sind auch die Preise und Systemanforderungen nachzulesen. Ausgesuchte Demo-Highlights für Amigos finden sich aber auch auf der **BEGLEIT-CD ZUM AKTUELLEN MULTIMEDIA JOKER** sowie natürlich auf der brandneuen **AMIGA JOKER CD** aus dem Shop!

Titel	Lauffähig auf	Preis/Lieferumfang	Bezug
CORONA (Embassy)	A1200 & A4000 Fast-RAM erforderlich, HD unterstützt	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	Nordlicht PD-Service Alter Fischerplatz 10 26506 Norden Tel.: 04931/16 72 22
GALERIE (Steller)	A1200 & A4000 Fast-RAM erforderlich, HD-Install von Hand	3,- DM + 4,- DM Porto 1 Disk	
MINDPROBE (Black Lotus)	A1200 & A4000 Fast-RAM erforderlich, HD unterstützt	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	
VENTURE (Daydreamers)	A1200 & A4000 Fast-RAM erforderlich, HD unterstützt	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	
ZIMBABWE (Bizarre Arts)	A1200 & A4000 Fast-RAM empfohlen, HD-Install von Hand	3,- DM + 4,- DM Porto 1 Disk	

Up & Down

So langsam scheint doch der Sommer auszubrechen – zu bemerken zumindest an unserer ersten sommerlichen Doppelausgabe dieses Jahr. Nein, die doppelte Menge an Spielen gibt's deshalb nicht, dafür aber wieder Hochkarätiges. Mit King's Quest VI rolleinspielt sich durch die Abenteuer

Jens Tietze, Lüne

Mit Hanse – Die Expedition geht auf große Handelsfahrt

Achim Meyer, Hof

Und mit Rings of Medusa Gold hat mächtig Spass

Janet Poltermann, Elstleben

Stromausfall

Habt Ihr's gewußt? Dann die Brille geputzt: Dab das Multiversum wirklich ein gewaltiger Ort ist, wird in Kürze beim Spielen von Planescape feststellen

Tilman Thederan, Lübben

Kicker Cup

Alles hat mal ein Ende, auch der Kicker Cup. Hiermit streuen wir also die letzten Vereinsandenken untersportliche Völkchen: Mit Premier Manager managt seine Crew

Andreas Biermann, Köln

In einem Joker-Jogger joggen durch die Gegend

Matthias Grönert, Würzburg

Hendrik Stahl, Hamm

Markus Schadow, Wasserberg

Die drei Mousepads hätten ebenfalls ein neues Heim gefunden, es ist das Heim von *Hans Schuhbauer, Nürnberg* *Andreas Eckert, Niederstotzingen*

Mike Feja, Weida

Surfer-Wettbewerb

Tja, als wir uns diese (kinderleichte, oder?) Frage ausgedacht hatten, war A.T. noch nix anderes als eine Tochter von Escom. Den ersten Preis, ein Amiga Surfer-Paket, bekommt

Kai Weber, Blankenstein

Auf Platz zwei, und somit bei einem Amiga Surfware-Paket, ist gelandet

André Panning, Lüchow

Mit den Preisen drei bis 15, nämlich einem schicken Amiga-T-Shirt, lassen sich

beglücken

Stefan Falinski, Sendenhorst

David Grünbeck, Mannheim

Olaf Hecht, Berlin

Gorden Mende, Uetze

Andreas Haipel, Heilbronn

Irene Leva, Gerlingen

Torsten Höhmann, Crock

Michael Koff, Wuppertal

Sonja Maltner, Mudenbach

Christian Weiß, Martensrade

Leandro Sanchez, Ludwigsburg

Ulrike Reiser, A-Wien

Alex Kügl, CH-Winterthur

Joker Galerie

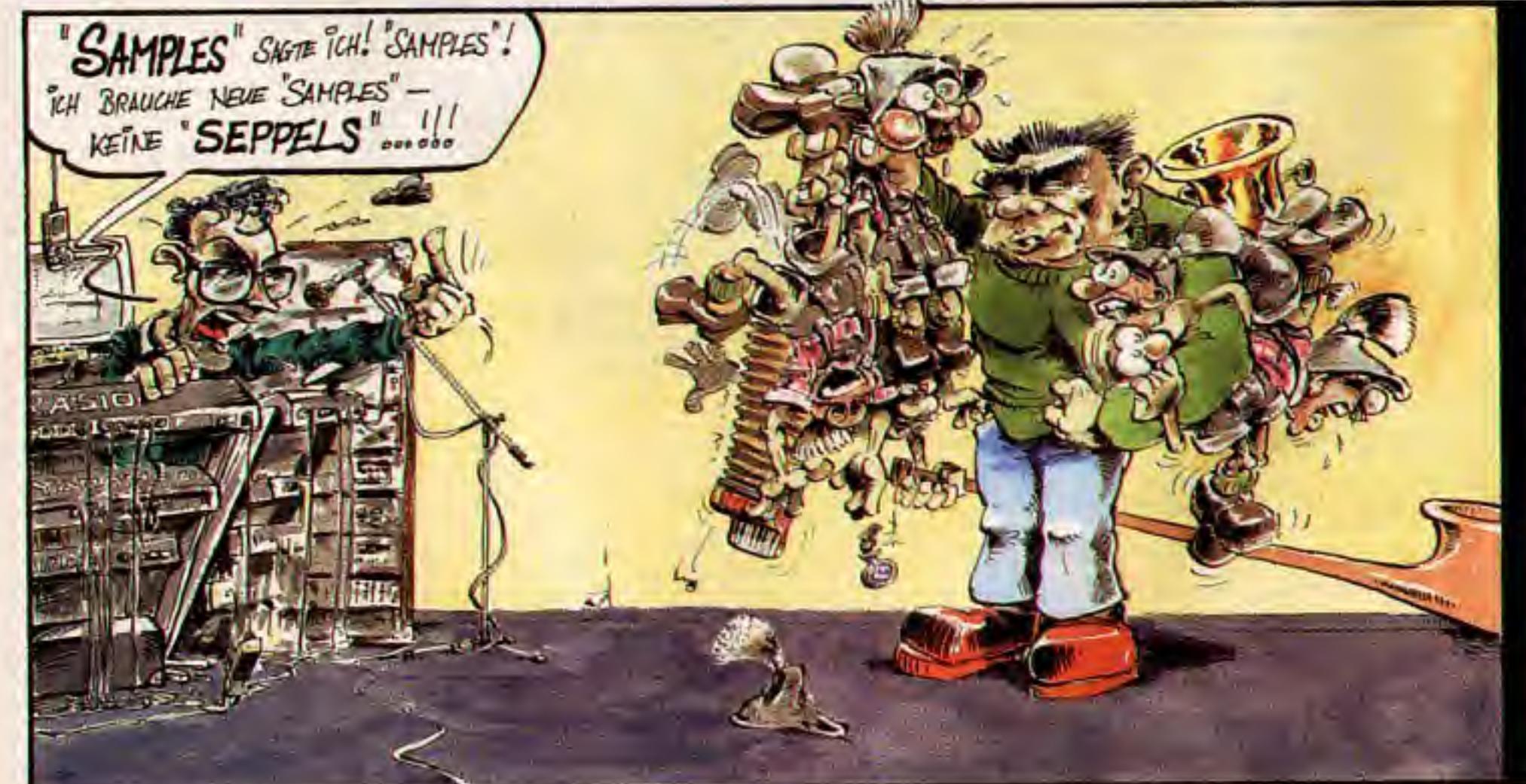
Die irre Krankenhaus-Sim Biing! bekommt für seine Einsendung

Thomas Viereck, Sulzberg

Und Jerzi wird die Halle geschlossen, in zwei Monaten geht's weiter. Bis dahin einen schönen Urlaub und viel Spaß mit den Preisen!

JOKER VERLAG PROUDLY PRESENTS:

BRORK MEETS CHRIS HULSFRECHT



Gelöst:

Evil's Doom Teil 1

Tips und Cheats zu:

Cedric
Cool Spot
Humans 3
Jaktar – Der Elfenstein
Oldtimer
Slamtilt
Statix
Tilemove
UFO – Enemy Unknown
X-Treme Racing

Laßt Euch nicht hängen...

...und uns schon gar nicht, denn ohne Eure Mithilfe auf diesen Seiten sind wir letztlich verraten und verkauft. Bevor es soweit kommt, läßt sich sogar Michael dazu erweichen, bis zu **300 blanke Markstücke** für Eure Tips, Tricks, Cheats, Lösungen, Karten und alles, was Euch und uns sonst noch nützlich vorkommt, springen zu lassen. Dafür sollten längere Texte aber nach Möglichkeit im ASCII-Format und auf Diskette vorliegen, während wir Karten nur verwenden können, wenn sie auf unliniertem Papier oder in einem der gängigen Bildformaten daherkommen. Sind die Lösungshilfen dann auch noch einigermaßen aktuell und nicht gerade aus dem Handbuch abgeschrieben, steht einer Veröffentlichung eigentlich nichts mehr im Wege, es sei denn, Ihr wüßtet unsere Adresse nicht mehr, die wir deswegen sicherheitsshalber wiederholen:



Da sich mittlerweile sicher schon die halbe Welt am Baggersee oder sonstwie an der frischen Luft vergnügt und ein großer Teil der anderen Hälfte sich nicht für Tips und Tricks interessiert, schenke ich mir getrost ausführliche Einführungsworte und wünsche dem kleinen Rest, der diese Zeilen liest, viel Spaß und Erfolg mit dem Know How der ersten Sommer-Doppelausgabe.

HILFELI! FRAGEN?!

Der angehende Trekkie Marcel Markula steht bei **Star Trek 25th Anniversary** vor einem Rätsel: In der zweiten Mission („Entführt“) findet er den Aufsatz für den „Runcinate-Transmogrifier“ nicht, oder er kann den Transporter zumindest nicht reparieren. Zu diesem Zweck hat er sich bereits nach einem vollen Phaser-Schneidbrenner umgesehen, doch leider scheinen auch diese Bemühungen fruchtlos im Sande zu verlaufen. Wer kann dem Geplagten einen Tip aus der Werkzeugkiste geben, der ihm wieder auf die Sprünge hilft?

Da das Gedächtnis von Joker-Redakteuren bekanntlich nicht das beste ist, setzt Jan Scheel nun seine ganzen Hoffnungen auf die stets gut informierte Leserschar. Beim Ur-Oldie **Deuterons** grübelt er permanent darüber nach, wie denn nun der Gefängnistrumpf funktionieren könnte. Auch die Aufgabe und Arbeitsweise des „Blasers“ ist ihm gänzlich fremd, und den „Thermonuklearen Fusionslaser“ kennt er ebenfalls nur aus der Anleitung, da sein Spitzenprofessor ihn nicht um alles in der Welt erfinden

will. Ist das nur eine Frage der Zeit, der Rohstoffe oder muß erst ein bestimmtes Ereignis eintreten, um diese Waffe zugänglich zu machen?

An einem gänzlich anderen Problem knabbert derweil Claudia Peschel, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, den kleinen Cho durch die Wiesen und Wälder von **The Speris Legacy** zu begleiten. Anhand unserer Lösung stellte es kein Problem für sie dar, in den vierten Level nach „Cow Tree Island“ zu gelangen, doch dort will und will es ihr nicht gelingen, alle vier Schalter in den Schalterhäusern zu betätigen. Nach dem dritten Hebelchen ist regelmäßig Schluss, da sich die Bodenplatte eines Hauses am Strand nicht bewegen läßt. Muß man möglicherweise eine bestimmte Reihenfolge einhalten?

Je oller, je doller, das mußten auch Madeleine Papst und ihre Freundin erfahren, die bei **Indiana Jones 3** in den Katakomben feststecken und das Problem haben, sechs Totenköpfen die fünf Noten aus dem Gralstagebuch zuzuordnen. Welcher musikalische Lei-

chenfledderer kann den beiden weiterhelfen?

Wem diese Probleme bekannt, aber nicht unlösbar vorkommen, der sollte schleunigst auf seine innere Stimme hören, die ihn dringend ermahnt, die Antwort auf eine/mehrere/alle Fragen auf einem nicht zu vergilbten Stückchen Papier zu notieren und unter dem **Kennwort: Fragen** an unsere Adresse zu schicken. Im Falle eines Abdrucks seiner hilfreichen Zeilen winkt dem Retter nicht nur der Dank einer erleichterten Spielerseele, sondern auch ein kleines Honorar, schließlich wollen ja auch das Porto und der neue Schreibblock bezahlt sein. Für ganz dringende Fragen steht wie bisher auch in Zukunft unser persönlicher Hilfsdienst zur Verfügung, getarnt als

HOTLINE

**JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00
UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22**

**JOKER VERLAG
„Know How“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77**

LOSUNG TEIL 1

EVIL'S DOOM

Wunder über Wunder: Kaum hat sich Vantan zu einem Test in der Redaktion blicken lassen, schon erhalten wir vom Hersteller selbst detaillierte Anweisungen, was der Bursche zu tun hat, um Recht und Ordnung wiederherzustellen und den Frieden in der Welt zu sichern: speziell für Einsteiger Teil 1 der Komplettlösung des ersten Dungeons!

Nach der Ankunft in Titangel, wo einen der Seemann begleitet, den man unterwegs kennengelernt hat, begibt man sich unverzüglich in die örtliche Kneipe und hält ein Schwätzchen mit dem Inhaber. Auf eine kleine Schmeichelerei bezüglich seiner Schenke und eine Frage nach dem „Castle of Lost Legions“ hin zeigt er uns eine kleine Ruine in der Wüste, deren Standort fortan auf der Karte vermerkt ist. Bevor man sich jetzt auf die Wanderschaft begibt, kann es nicht schaden, die Party noch ein wenig zu verstärken. Der weise Mann ist auf der Suche nach einem Schwert für seine Experimente? Nichts leichter als das, flugs dem Alten das Langschwert in die Hand gedrückt, schon ist man um einen Gefährten reicher. Auch die alte Hexe, die sich nach zweimaligem Küssen durch Vantan (igitt!) in ein schönes junges Mädchen (ahaaa!) verwandelt, ist bereit, der Gruppe beizutreten. Jetzt kann man Barnboola (den Seemann) beruhigt entlassen, um den Barbaren anzusprechen. Ehrlich währt am längsten, also erzählt man ihm, daß man auf der Suche nach den vier apokalyptischen Reitern sei und nicht hoffte, unterwegs große Schätze aufzugabeln, woraufhin er einen prompt begleiten will. Mit dieser kompletten Eingreiftruppe sucht man als nächstes die Kirche auf, um den Zauberkundigen einige neue Runen beizubringen. Dazu zündet man eine Kerze an und bittet den Priester, die Bedeutung der Runen zu erklären. Vergewissert Euch, daß Eure Magier alle wichtigen Sprüche wie Feuerball, Heilung, Blitz, magisches Licht usw. beherrschen! Kehrt nun zum Pier zurück und unterhält Euch dort mit dem Zauberer, der zur Rettung seiner Tochter einen „Heilung +5“-Zauberspruch benötigt. Gebt ihm die Schriftrolle, und er wird Euch mit einem magischen Schwert belohnen, das in der Lage ist, nichtmaterielle Gegner anzugreifen.

Nun macht man sich auf den Weg nach Arroy und unterhält sich dort mit der Torwache. Danach geht es gleich zur Burg der Lost Legions, wo man den alten Mann, den man dort vorfindet, in ein ausführliches Gespräch verwickelt. Hier kann es nicht schaden, sich einige Notizen zu machen, da fast alle spieltrelevanten Fakten angesprochen werden. Fragt ihn zuletzt nach einem Eingang in die alten Verliese, und er wird Euch den Weg in einige längst vergessene Katakombe weisen, die natürlich umgehend heimgesucht werden. Rüstet spätestens jetzt auch die „Vopal“-Klinge aus, da sich Euch auch Geister in den Weg stellen werden. Fackeln oder ein wenig magisches Licht könnten auch nicht schaden, und die Zauberer sollten neben dem obligatorischen Heilungsspruch auch einige Voodoo-Spells bereithalten, die zwar nur eine geringe Reichweite besitzen, dafür aber auch bei Geistern Wirkung hinterlassen. Marschiert nach Norden durch die offene Tür und wendet Euch nach links. Sackt hier den Schlüssel ein und begebt Euch zum Portal ganz im Osten. Schließt die südliche Tür auf, sammelt den Schlüssel dahinter auf und öffnet auch das nächste Tor. Im westlichen Teil des Gefängnisses liegt ein weiterer Schlüssel herum, den man umgehend verschwinden läßt, bevor man sich zum Zentralraum

zurückbegibt. Dort knackt man die östliche Tür mit dem alten Schlüssel, nimmt ihn an sich und öffnet auch die Tür nach Süden. Mit einem anderen der gefundenen Schlüssel läßt sich nun auch die Tür im Osten aufschließen, und man gelangt über eine Treppe in den zweiten Level.

Folgt dem Gang nach Westen und biegt am nächsten Knotenpunkt nach Süden ab. Auf dem Altar im südöstlichen Saal findet sich bereits der nächste Schlüssel, mit dem man an der Kreuzung durch die Tür im Westen weiterkommt. Hinter der Tür im Norden wartet ein weiterer Schloßknacker, mit dem man sich wieder in das Treppenhaus begibt, wo sich nun die Tür nach Norden zur Mitarbeit überreden läßt. Im dritten Untergeschoß betritt man die Hauptgruft (am Eingang befindet sich eine Inschrift) und untersucht sie sorgfältig. Auf der Karte läßt sich nun leicht die Form eines Kreuzes erkennen, das durch die Wände gebildet wird. Am südlichen Ende des besagten Kreuzes drückt man nun den kleinen Schalter und verläßt die Gruft. Weiter im Süden findet man vor einer Tür eine Mitteilung und dahinter einige Münzen und einen weiteren Schlüssel. Wieder zurück in der Grabkammer, öffnet man die Türen Westen und schließt die südliche Tür auf. Bevor man das nächste Treppenhaus betritt, untersucht man den Raum gründlich (Karte!) und entdeckt einen kleinen Geheimraum in der Mitte des anderen, der sich mittels eines kleinen Hebels in der Südwand betreten läßt.

Im vierten Stockwerk sucht man als erstes den Gang mit dem Loch und drückt den Schalter dort. Da sich momentan nichts weiter tut, begibt man sich in den Altarraum mit dem Schlüssel und erschließt sich die Tür nördlich des Treppenhauses. Mit dem gefundenen Schließbeisen öffnet man das Tor in der Nähe der Passage mit dem Loch. Die Tür wird erst einmal ignoriert, statt dessen nimmt unsere Gruppe die Stiegen nach unten, wo in einem dunklen Gang neben einigen Münzen auch eine Illusionsmauer im westlichen Raum

wartet, durch die man zu einer weiteren Treppe und somit wieder in den vierten Level gelangt. Jetzt nimmt man den Schlüssel vom Altar und drückt den Schalter. Dadurch verschwindet in dem Gang zur Linken das Loch, und man betritt durch die Tür östlich der Treppe den dunklen Tunnel. In der Nordwand gibt es zwei Türen, hinter denen sich allerlei Nützlichkeiten befinden, am Ende des Ganges findet man hingegen einen Zombie-verseuchten Friedhof. Im Süden öffnet sich eine Passage, sobald die Schalter an der östlichen und westlichen Wand gedrückt wurden, und man gelangt in den fünften Level. Man sollte mittlerweile sechs Münzen sein eigen nennen, mit denen die Türen geöffnet werden (zwei in die zweite, der Rest in die dritte). Durch einen dunklen Gang marschiert die Party daraufhin weiter in das sechste Untergeschoß.

Dort durchquert man den Tunnel nach Süden, um hinter der westlichen Tür einen Schlüssel einzusammeln. Nach dem Durchschreiten einer Illusionswand findet man auf einem Altar einen weiteren Schlüssel, mit dem man den Tunnel weiter in südlicher Richtung folgt. Über ein Drehfeld hinweg gelangt man an eine Tür und einen Schalter, den man sogleich umlegt, um weiter im Süden einen weiteren Schlüssel zu finden. Kehrt nun zu der Tür zurück, greift Euch den Schlüssel dahinter und durchquert zwei falsche Wände. Studiert sorgfältig das gefundene Pergament, und Ihr werdet ein Polygon entdecken, das sich vom Rest der geometrischen Zeichnung ganz leicht abhebt. Merkt Euch, wie dieses Viereck in der Zeichnung liegt, und vor allem, wo sich seine Ecken befinden. Kehrt nun zu den Treppenstufen zurück und setzt Euren Weg nach Norden fort. In der Ecke befindet sich ein Schalter, den man drückt. Nun geht es weiter nach Westen zu „Dagar's Wheel of Death“, wo man den Schlüssel in das Schloß steckt, ohne allerdings zunächst irgendeine Wirkung zu erzielen. Dreht man sich jetzt aber nach links und legt den dortigen Hebel um, öffnet

sich plötzlich auch die Tür. Bei einer näheren Untersuchung des Raumes dahinter stellt sich leider heraus, daß in der dunklen Passage ein sich drehendes Rad mit vielen unschön scharfen Klingen die Fortschritte der Party zu hemmen trachtet. Könnst Ihr Euch noch an die Anordnung der Polygonecken erinnern? Dann betätigst dujenigen der sechs Schalter in diesem Saal, die in der gleichen Weise platziert sind, wodurch sich das Rad erst verlangsamt und schließlich in Luft auflöst. Wenn man hinter der Tür dem Gang nach Westen folgt und eine Illusionswand passiert, trifft man nochmals auf ein Rätsel der gleichen Gattung, das man auf demselben Weg löst. Nach kurzer Zeit erreicht man so einen Raum, in dem einer der Helden eine generierte Bemerkung zum Thema Sackgassen abläßt. Hier drückt man ganz einfach den Schalter an der nördlichen Wand und steigt durch den sich bildenden Durchgang im Süden hinunter in Level sieben.

Im Nordwesten des großen runden Raumes befindet sich ein Teleporter, der die Heldentruppe umgehend in eine Kammer im Südwesten des Stockwerks befördert. Drückt hier den Schalter im Norden und durchquert die falsche Wand nach Westen. Betätigst auch den Hebel hier und wendet Euch nach Westen, wo schon Berens Helm auf Euch wartet. Durch die Tür im Westen gelangt man wieder zurück in den Hauptsaal, wo man sich von der Treppe aus weiter in westlicher Richtung hält. An der Wand entlang marschiert man nun weiter nach Süden, bis diese zu Ende ist, und findet so ein kleines Zimmer, das einen weiteren Schlüssel beherbergt. In der Nähe des Teleports kann man nun die Schalter betätigen, die den Transporter verschwinden lassen, und die Tür dahinter öffnen. Der Schalter an der Südwand schließt hier die Tür nach Osten auf, wodurch man dort abermals einen Schlüssel von einem Altar nehmen kann. Im Durchgang nach Norden gibt es noch einen Schalter zu drücken, bevor man (von den Treppen aus gesehen) nach Westen und Südwesten gehen

und die Türen dort aufschließen darf und sich auf den Weg in das tiefer gelegene achte Stockwerk macht. Hier sollte man auf jeden Fall zuerst die magische Karte beschwören. Marschiert danach nach Norden und folgt der Passage, die nach Osten führt, wobei Ihr die erste Tür einfach ignoriert. Öffnet die Tür am Ende des Gangs und HALT! Vor Euch liegt eine Halle voller Feuerballfallen, die Ihr vorsichtig betrete, wobei Ihr Euch jedoch tunlichst an der Wand halten solltet. Folgt einer Wand bis zu einer Falle, wendet Euch in Richtung der Feuerbälle und lauft in die Rammmitte, die stets durch eine Wand vor den Flammenkugeln geschützt wird. Umrundet diese Mauer und bewegt Euch wieder zur Außenwand, wobei Ihr diesmal den Feuerbällen in der umgekehrten Richtung folgt. Auf diese Weise ist es möglich, den ganzen Raum zu erkunden, ohne gegrillt zu werden. Auf der Karte kann man nun die Standorte der Fallen erraten, indem man die Mauerstücke betrachtet, die die Flammen stoppen. Begebt Euch jetzt zur Mitte der westlichen Wand, wo in einer Passage eine Notiz zu lesen und ein Schalter zu drücken ist. Vom Nordwesten der Hauptkammer aus führt ein Gang zum nordwestlichsten (Altar-) Raum, wo neben einigen Heilsprüchen auch ein Schlüssel seines ehrlichen Finders hat. Wieder zurück in der Hauptkammer, findet sich einige Schritte weiter südlich eine weitere Tür, die zu einer Kammer mit vier Schaltern führt. Drückt den dritten von Norden und kehrt in den großen Raum zurück. Jetzt betritt man den Raum in der Mitte der nördlichen Mauer und erkundet ihn (auch mit Hilfe der Karte). Man findet insgesamt acht Schalter, von denen aber nur zwei gedrückt werden sollten. Der eine ist der ganz im Nordwesten, der andere der zweite von dem ganz im Osten aus. Nach vollbrachter Tat finden sich im Zentrum der Haupthalle vier Schlüssel, die nacheinander die vier Türen öffnen, die von der Ostwand des Saales wegführen.

CDROM-KIT easy



UND IHR AMIGA spielt in der 1.Liga- mit 4 und 6 und 8x Speed!



Cache CDFS
CD Audio Player
ISO9660/Rockridge Filesystem
CD32 Emulation
PhotoCD kompatibel

Clever, keine Stromprobleme, erprobte Software: Auspacken, Anschließen, Spaß haben

Externes PCMCIA CD-ROM easy

- Für 2,4,6 und 8x ATAPI Drives und CD-Wechsler
- Zuverlässige, beliebte Software
- Hotline
- A 1200 Garantie bleibt erhalten

Eigene Stromversorgung – kein Belastung des AMIGA®!

- Inklusive Schaltnetzteil für 5V/12V Drives
- Kompatibilitätsliste Laufwerke wird ständig ergänzt

Lieferumfang:

- easy CD-ROM-KIT (Metallgehäuse mit Elektronik)
- PCMCIA Interface und -Datenkabel, Audio Kabel, Wand-Netzteil, Software Diskette, Anleitung

Boîte-UK inkl. Netzteil,
wie eine CD-ROM!
nur DM 189,-
mit ex. Drive:
nur DM 299,-

Fragen Sie Ihren Händler nach easy von TELMEX...



TEL MEX

ENGINEERING GMBH

83603 Holzkirchen Postfach

Tel.: 08024/8017 - Fax: 08024/5474

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Um direkt an die letzte Ausgabe anzuknüpfen, liefern wir zunächst wie versprochen die Zweispieler-Levelcodes zur Klötzenknobelei **Statix** nach, die uns von Sylvia Telljohann verraten wurden:

Level 2: UNKNOWN	Level 3: CACTUS
Level 4: MISSION	Level 5: PERFECTION
Level 6: INTERACTIV	Level 7: DOOLITTLE
Level 8: RED BARON	Level 9: ANIMATION
Level 10: BLOOD MONEY	Level 11: BATMAN
Level 12: ASSASSIN	Level 13: VOYAGE
Level 14: SUNSTONE	Level 15: INTERSPACE
Level 16: KABELJAU	Level 17: VODKA
Level 18: DANGER	Level 19: CRITICAL
Level 20: EMBARGO	Level 21: VIRUS
Level 22: GENIUS	Level 23: UNREAL
Level 24: SUPERHUMAN	Level 25: IMPERATOR

Weil wir gerade so schön beim Levelcodes sind, kommen uns Ekke Rists Zugangscodes für die 100 Labyrinthe von **Tilemove** gerade recht, schließlich werden die zusammenzusetzenden Bilder erst nach den anfänglichen Zahlenrätseln interessant

Level 1: 1784755255	Level 2: 3326402026
Level 3: 9972537568	Level 4: 2195187968
Level 5: 1727869216	Level 6: 0993663659
Level 7: 9913993071	Level 8: 3856084301
Level 9: 4000846819	Level 10: 3871047233
Level 11: 3326502926	Level 12: 9972637468
Level 13: 2195287968	Level 14: 1727969116
Level 15: 0993763559	Level 16: 8913093971
Level 17: 3856184201	Level 18: 4000946719
Level 19: 3871147133	Level 20: 1784856155
Level 21: 9972737368	Level 22: 2195387768
Level 23: 1727069016	Level 24: 0993863459
Level 25: 9913193871	Level 26: 3856284101
Level 27: 4000046619	Level 28: 3871247033
Level 29: 1784955065	Level 30: 3326602826
Level 31: 2195497688	Level 32: 1727169916
Level 33: 0993963359	Level 34: 9913293771
Level 35: 3856384001	Level 36: 4000146519
Level 37: 3871347933	Level 38: 1784055965
Level 39: 3326702726	Level 40: 9972837268
Level 41: 172728816	Level 42: 0993063259
Level 43: 9913399671	Level 44: 3856484901
Level 45: 4000246419	Level 46: 3871447833
Level 47: 1784155855	Level 48: 3326802626
Level 49: 9972937168	Level 50: 2195587568
Level 51: 0993163159	Level 52: 9913493571
Level 53: 3856584801	Level 54: 4000346319
Level 55: 3871547733	Level 56: 1748255755
Level 57: 3326902526	Level 58: 9972037068
Level 59: 2195687468	Level 60: 1727389716
Level 61: 9913593471	Level 62: 3856684701
Level 63: 4000446219	Level 64: 3871647633

Level 65: 1764355655 Level 66: 3326002426
 Level 67: 9972137968 Level 68: 2195787368
 Level 69: 1727469616 Level 70: 0993263059
 Level 71: 3856784601 Level 72: 4000546119
 Level 73: 3871747533 Level 74: 1784455555
 Level 75: 3326102326 Level 76: 9972237868
 Level 77: 2195887268 Level 78: 1727569516
 Level 79: 0993363869 Level 80: 9913693371
 Level 81: 4000646019 Level 82: 3871847433
 Level 83: 1784555455 Level 84: 3326202226
 Level 85: 9972337768 Level 86: 2195987168
 Level 87: 1727669416 Level 88: 0993463859
 Level 89: 9913793271 Level 90: 3856884501
 Level 91: 3871947333 Level 92: 1784655355
 Level 93: 3326302126 Level 94: 9972437668
 Level 95: 2195087068 Level 96: 1727769316
 Level 97: 0993563759 Level 98: 9913893171
 Level 99: 3856984401 Level 100: 4000746919

Stephan Neufang beweist, daß in der Liebe und im Krieg gegen Aliens alles erlaubt ist, und erschummelte sich mit dem Hex-Editor „AZap“ folgende Hex-Adressen im File „save-game.sav“ von **UFO – Enemy Unknown**:

Geld: Adresse A584
 Werte der Soldaten (der 1. Soldat fängt bei Adresse 14B7 an):
 1. Adresse:
 Rang 1E: einfacher Soldat
 Rang 1F: Gefreiter
 Rang 25: Feldwebel
 Rang 29: Hauptmann
 2. - 26. Adresse: Name
 27. Adresse: Zeiteinheiten momentan
 28. Adresse: Gesundheit momentan
 29. Adresse: Energie momentan
 30. Adresse: Reaktion momentan
 31. Adresse: Stärke momentan
 32. Adresse: Schußgenauigkeit momentan
 33. Adresse: Wurfgenauigkeit momentan
 34. Adresse: vermutlich unbenutzt
 35. Adresse: psionische Stärke momentan
 36. Adresse: psionische Fähigkeit momentan
 37. Adresse: Mut momentan: bei 01 ist der Wert bei 100
 38. Adresse: Zeiteinheiten verbraucht (im Kampf)
 39. Adresse: Gesundheit verbraucht
 40. Adresse: Energie verbraucht
 41. Adresse: Reaktion verbraucht
 42. Adresse: Stärke verbraucht
 43. Adresse: Schußgenauigkeit verbraucht
 44. Adresse: Wurfgenauigkeit verbraucht
 45. - 48. Adresse: psionisches Training: bei 00 keines
 Logen in den Stationen:

1. Station bei: 5710
1. - 38. Adresse: Name, Bauzustand (Bauzustand ist sehr kompliziert)
39. Adresse: Ingenieure
40. Adresse: Wissenschaftler
- Ab jetzt immer zwei Adressen.
41. Adresse: Stingray-Raketenwerfer
43. Adresse: Avalanche-Raketenwerfer
45. Adresse: Geschütz
47. Adresse: Fusionskugelwerfer
49. Adresse: Lasergeschütz
51. Adresse: Plasmastrahl
53. Adresse: Stingray-Rakete
55. Adresse: Avalanche-Rakete
57. Adresse: Schuß für Geschütz (x 50)
59. Adresse: Fusionskugel
61. Adresse: Panzer/Geschütz
63. Adresse: Panzer/Raketenwerfer
65. Adresse: Panzer/Lasergeschütz
67. Adresse: Luftkissenpanzer/Plasma
69. Adresse: Luftkissenpanzer/Werfer
71. Adresse: Pistole
73. Adresse: Pistolen-Ladestreifen
75. Adresse: Gewehr
77. Adresse: Gewehr-Ladestreifen
79. Adresse: Schweres Geschütz
81. Adresse: SG-PB-Munition
83. Adresse: SG-HE-Munition
85. Adresse: SG-B-Munition
87. Adresse: Automatisches Geschütz
89. Adresse: AG-PB-Munition
91. Adresse: AG-HE-Munition
93. Adresse: AG-B-Munition
95. Adresse: Raketenwerfer
97. Adresse: kleine Rakete
99. Adresse: große Rakete
101. Adresse: Brandrakete
103. Adresse: Laserpistole
105. Adresse: Lasergewehr
107. Adresse: schwerer Laser
109. Adresse: Granate
111. Adresse: Rauchgranate
113. Adresse: Granate mit Annäherungszünder
115. Adresse: Brisanz Sprengstoff
117. Adresse: Bewegungsscanner
119. Adresse: Sani-Tasche
121. Adresse: Psi-Verstärker
123. Adresse: Beläufungstab
125. Adresse: E-Leuchtkörper
127. Adresse: Elirium 115
129. Adresse: Schweres Plasma
131. Adresse: Ladestreifen mit schwerem Plasma
133. Adresse: Plasmogewehr
135. Adresse: Plasmogewehr-Ladestreifen
137. Adresse: Plasmapistole
139. Adresse: Plasmapistolen-Ladestreifen
141. Adresse: Blaster Abschußrampe
143. Adresse: Blaster-Bombe
145. Adresse: kleine Abschußrampe
147. Adresse: Beläufungsbombe
149. Adresse: außerirdische Granate
151. Adresse: Gedankensonde
153. Adresse: toter Sektor
155. Adresse: toter Treiber
157. Adresse: toter Celatid
159. Adresse: toter Silakoid

Brandaktuell flatterten uns Martin Krauses Levelcodes für die neuesten evolutionären Höhenflüge von **Humans 3** ins Haus, die wir Euch natürlich nicht vorverhalten möchten:

- Level 1: EXPEDITION
- Level 2: FLOORS ON FIRE
- Level 3: CAMERA TOASTY
- Level 4: JUMPING BEANS
- Level 5: SPANNER EATER
- Level 6: CHALK N CHEESE
- Level 7: EYEBROW JUMPER
- Level 8: MAD HEAD FRED
- Level 9: SPACE CHOMPERS
- Level 10: A BIG BEATING
- Level 11: GOING TO MARS
- Level 12: HUGE TURNIPS
- Level 13: PINK PEA SOUP
- Level 14: LUMPS OF MUD
- Level 15: PILES OF SPUDS
- Level 16: GLENZ VECTORS
- Level 17: HUNKY DORY
- Level 18: RASTER TUNNEL
- Level 19: LICKERTY SPLIT
- Level 20: PORK CHOP CITY
- Level 21: CANNIBAL BOB
- Level 22: BABOON CASES
- Level 23: SHOTGUN DODGER
- Level 24: DRAGON BALLS
- Level 25: INTERFERENCE
- Level 26: BEEEEEEEEEEF
- Level 27: MUSHROOM SOUP
- Level 28: THE SLAM DUNK
- Level 29: IN TURKEY TOWN
- Level 30: KING KEV HMMMM
- Level 31: MAN DINGA SHOP
- Level 32: SPIT N POLISH
- Level 33: PIE DOMINATION
- Level 34: DANCING DINGO
- Level 35: RED EGG TIMER
- Level 36: DONUT DIMPLE
- Level 37: BEASTRO FLAPS
- Level 38: KOMBO LICKERS
- Level 39: BOMB BANGERS
- Level 40: DONKEY WARRIOR
- Level 41: BUNS ARE GOOD
- Level 42: SNAKES IN TOWN
- Level 43: KING PIN BEAST

Level 44: CRUSTY BOFFIN
 Level 45: BLUE TREE TOPS
 Level 46: PURPLE BULLET
 Level 47: BACON SQUASHER
 Level 48: HELL AND BACK
 Level 49: TROUSER TRICKS
 Level 50: MASTER JODEZ
 Level 51: CONCRETE BREAD
 Level 52: SLIMEY TEACUP
 Level 53: TASTY BRICKS
 Level 54: TICKLE FLICKER
 Level 55: TABLE OF SKIDS
 Level 56: DREGS OF A CAT
 Level 57: HOPPING CABLES
 Level 58: LIGHT NOODLES
 Level 59: HOWLING GARAGE
 Level 60: ZOOMING TACTIC
 Level 61: CARPET KICKERS
 Level 62: PLASMA DRIVER
 Level 63: ZOK OF ROCK
 Level 64: BEANS ALIVE
 Level 65: TEACAKE BLISS

Viele sind berufen, doch nur einer ist auserwählt, in unserem Fall Thomas Prokop, der uns in einer Blitzaktion die Cheats zu **Slamtilt** durchfachte, dicht gefolgt von etlichen Konkurrenten. Die Mogelwörter werden wie gewohnt zwischen den Spielen eingegeben.

ARCADE ACTION startet den Videomodus des jeweiligen Flippers und eignet sich somit hervorragend zum Üben der Scoreleistenspiele.

LONGPLAY beschert dem Spieler fünf Kugeln statt drei, **RADIOACTIVE** zaubert die psychedelischsten Farbkombinationen auf den Screen.

SMILE verwandelt das Bällchen in einen Smiley, der seinen Gesichtsausdruck seiner jeweiligen Position anpaßt.

STONED sorgt für ein vollkommen chaotisches Ballverhalten, wodurch gezieltes Spielen praktisch unmöglich wird.

WIPEOUT löscht die Highscores des aktuellen Tables.

Natürlich warten auch wieder etliche versteckte Meldungen, bleistiftweise **BARRY**, **CHEAT**, **COW**, **DANIEL**, **IAN**, **KLAUS**, **KOTTEN**, **LJ**, **QUID**, **STEWART** und **WHI**, **PLASH**.

Vorbei die Zeiten, als die **Old-timer** Eurer Firma nur aus Second-Hand-Teilen und in verfallenen Schuppen zusammengebaut werden mußten; dank Andreas Steinkasser. So man nämlich auf dem Fabrikgelände gleichzeitig die Shift-Taste

und die unterhalb der Esc-Taste drückt und gedrückt hält, wird man Zeuge einer wunderbaren Geldvermehrung, die finanzielle Nöte bald der Vergangenheit angehören läßt.

Unsere Level-Umbenennungs-Aktion bei **X-Treme Racing** im letzten Heft war zwar genial, noch etwas einfacher geht es laut Beate Bender jedoch durch diesen netten Cheat: Einfach im Auswahlmenüscreen das hübsche (?) Wörtchen **IDKFA** eingeben, schon sollte der Bildschirm aufblitzen und der exakt gleiche Effekt erzielt sein.

Kleine Beträgerien scheinen in Rollenspielen ja langsam zum guten Ton zu gehören, und so verwundert es nicht, daß uns Marcel Döring bereits einen Cheat zu **Jaktar - Der Elfenstein** verraten konnte. Wer im Spiel folgende Tastenkombinationen ausprobieren, findet sich in einem Cheat-Bildschirm wieder, in dem man seine Charaktere stärken, bearmen, heilen usw. kann: Shift/Help, Alt/Help, Shift/Alt/Help.

Mit einer ganzen Reihe nützlicher Cheats versorgte uns **Serbin Schnura**, den Anfang machen zwei Hilfen für die grübellastige Hüpforgie **Cedric**. Wer während des Spiels **PAPASHINUXLA** eintippt, wird mit unendlich vielen Leben belohnt, das ähnlich leicht auszusprechende Wort **GLUNZNSTRUDL** katapultiert einen gar ohne weitere Umschweife ans Ende des Spiels.

Für Fans der kultigen Hüpferei **Cool Spot** hat Holger Dotzauer einen ganzen Sack voller Erleichterungen. Schreibt man im Pausenmodus mit dem Joystick das Wort „COOL“ (links, runter, rechts, Feuer = C, links, runter, rechts, hoch, Feuer = O, runter, rechts, Feuer = L) und beendet die Sequenz durch hoch, runter, links, rechts, Feuer, sollte man nach Verlassen des Pausenmodus direkt in einen Bonuslevel kommen. Darüber hinaus fungieren die Tasten 1 bis 0 als Leveledirektwahl und F10 als Levelskip (P9 bringt Euch in den ersten Level).

Software Store

Hardware, Software,
 Reparaturen und Versand

Presents

Pinball Prelude

Pinball Obsession

NEMAC IV



Händleranfragen erwünscht!

Münchingerstraße 30
 71254 Ditzingen
 Tel./Fax 07156/951212

GAMES

und Zubehör für den Amiga:

A320 Airbus 2	DV 69,90
Caribbean Disaster	DV 59,90
Colonization	DV 69,90
Der Seelenturm A1200	DV 49,90
Embryo (Jagdflieger)	DA 19,90
Evolution - Humans 3 A1200	DA 49,90
Gloom Delusia A1200	EV 49,90
Fußball Total A500 / A1200	DV 19,90
Hattrick! (auf Anfrage)	DV 69,90
MAG II A500 / A1200	DA 69,90
NEMAC IV (2MB+HD) A1200	DA 49,90
Primal Rage A1200	DA 59,90
ran Trainer (Manager) A1200	DV 29,90
Sens. World of Soccer 95/96	DA 59,90
SLAM TILT (Flipper) A1200	DA 49,90
Super Tennis Champs	DA 39,90
Worms - Würmerschlacht	DV 59,90
Xtreme Racing A1200	DA 49,90
Zetwol 2 (Hubschrauber)	DA 59,90
- CD's, CD32, Zubehör -	
CD Aminet 7,8,9,10,11	je 19,00
CD Amiga Tools 4	35,00
CD32 Bump'n'Burn	10,00
CD32 Sensible Soccer Intern.	15,00
CD32 Thomas the Tank Pinball	39,90
ZUB Amiga-Maus (Tecno Plus)	25,00
ZUB Amiga-Joypad (Tecno PI)	19,00
- Versandkosten (Inland) -	
bei Vorkasse 5,- / per Nachnahme 10,-	

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere **AMIGA-INFOS** an.

DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Ditzsch

Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel

Versand + Laden

Telefon: 0561 - 68012

Telefax: 0561 - 68405

Gebrauchte Amigas

Werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör:	
Amiga 500, Kickstart 1.2	219,-
Amiga 500, Kickstart 1.3	248,-
Amiga 500 mit Speichererweiterung auf 1MB	287,-
Amiga 500 mit Speichererweiterung auf 2,5MB	399,-
Amiga 500 plus mit 1MB Chip RAM	295,-
Amiga 500 plus mit 2MB Chip RAM	369,-
Amiga 600 mit 1MB Chip RAM	296,-
Amiga 600 HD 40	396,-
Amiga 1000 mit Speichererweiterung	199,-
Amiga 1200 mit 2MB Chip RAM	448,-
Amiga 2000, 1MB und 2 Laufwerken	488,-
Amiga 2000 HD mit 52MB-Festplatte	589,-
CDTV mit Fernbedienung	248,-
CDTV mit FB, Tastatur, Maus, LW	348,-
CD 32 mit 5 CDs	249,-

gebrauchtes Zubehör

RAM-Karte 312KB A500	39,-
RAM-Karte 2,0 MB A500	159,-
RAM-Karte 1MB A500 plus	69,-
RAM-Karte 1MB A600	79,-
RAM-Karte 2MB A2000	148,-
RAM-Karte 4MB A2000	248,-
2MB Zipp-RAM (für A1200/2000)	148,-
Laufwerk int. / ext. A500/600/2000	59,-/69,-
Festplatte 42MB mit Contr. f. A500/2000	248,-
Festplatte 85MB mit Contr. f. A500/2000	298,-
Festplatte 105 MB m. Contr. f. A500/2000	329,-
Festplatten int. f. A600/1200	v.99,- bis 198,-
SCSI-Controller A2000	119,-
CD-ROM A570 für Amiga 500	199,-
TV-Modulatoren für A 500	79,-
Kickstartumschaltplatine für A500/2000	15,-
Netzteil für A500/600/1200	59,-/69,-/79,-
Monitor 1081/1084/1084S	195,-/228,-/248,-
Turbo-Karte A500, 14MHz, 4MB a. CoPro	299,-
Turbo A1200, 28MHz, 4MB, MMU, FPU	299,-
Drucker 9N / 24N/Color	98,-/148,-/198,-
Motherboard A2000, komplett bestückt	248,-
Austauschgeräte Amiga 500	159,-

Tauschaktion Amiga 1200

Wir nehmen Ihre alte Amiga -Anlage, mit komplett Zubehör zu Höchstpreisen in Zahlung. Auch ohne Aufpreis!

Neugeräte:

Amiga 1200, ohne Zubehör	548,-
Amiga 1200, 2MB, Standard	598,-
Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr.-Paket	698,-
Amiga 1200, HD 175	848,-
Amiga 1200, HD, Magic	948,-
Amiga 1200, HD 260	1098,-
Amiga 1200, HD 1,1GB	998,-
Amiga 1200, HD 260 MB, Surfer	1098,-
Amiga 1200, Turbo 28MHz, 6/260MB	1239,-
Amiga 1200 Tower	998,-
Amiga 4000 Tower	3398,-
Monitor Autoscan, Amiga 14385	589,-
CD ROM Q-Dive Quattro-Speed	325,-
A 1200 Motherboard mit Kick 3.1	448,-
Festplattencontr. f. A500 mit RAM-Opt.	189,-
Festplattencontr. f. A2000 mit RAM-Opt.	148,-
Festplatte 1,1GB f. A500 m. Controller	498,-
Kart-Karte A2000 4MHz	248,-
SCSI-Controller GVP, Ram-Opt. A2000	198,-
Mini-Tower mit 240 Watt-Netzteil	98,-
Farbdrucker Star LC 100 colour	298,-
Farbdrucker Star LC 240 colour	348,-
Amiga-Maus	29,-
Scart-Anschlußkabel für Amiga an TV	19,-
Kickstart-ROM 1.3/2.0/3.1	39,-/49,-/99,-
Kickstartumschaltplatine für A500/600	29,-

Ausstellungsräume u. Vorführgeräte mit Preisnachlaß auf Anfrage

A1200 - Aufrüstung

Software	189,-
Surfkit: Amiga-Modem u. Surfware	248,-
HD 260MB m. Modem u. Surfware	489,-
Festplatte 2,5" 60MB	119,-
Festplatte 2,5", 175 MB	248,-
Festplatte 2,5", 260 MB	289,-
Festplatte 3,5", 1100 MB m. Einbausatz	448,-
Turbo-Karte 28MHz MMU, FPU	198,-
Turbo-Karte 42MHz MMU, FPU	298,-
Tower A1200 inkl. Testtaster	398,-
CD ROM 2fach mit PCICIA-Contr.	298,-
CD ROM 4fach mit PCICIA-Contr.	369,-
Kickstart-Roms 3.1 für A 1200	89,-
Umschaltplatine m. Kick 1.3 für A1200	98,-

Spiele und Programme

Wir führen alle Amiga-Spiele und Programme. Auch viele Klassiker und Oldies zu Tiefpreisen. Riesenauswahl unter tausenden von Titeln. Jede Anfrage wird bearbeitet

Bühler-Electronic

<p

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip	Chambers of Shapin	1/93	Freeze	Fatal Surround	2/92	Freeze	Mercs	4/92	Tip	Sabotage Crew	7/95	Editor
Abandoned Places	12/92	Tip	Champer Driver	12/92	Code	Fatal Surround	2/92	Tip	Metal Law	4/92	Code	Sabotage 2	7/95	Editor
Abandoned Places 2	9/93	Freeze	Class Kid	11/94	Code/Freeze	Fatal Surround	2/92	Tip	Maze Machines	4/92	Freeze	Sabotage 3	5/93	Editor
Abandoned Places 2	11/93	Tip	Christmas Listings	3/94	Code	Fatal Surround	2/92	Tip	McMister 2	4/92	Code	Sabotage 4	4/92	Editor
Abandoned Places 2	11/93	Tip/Kontra	Christopher Columbus	5/94	Tip/Froz.	Fatal Surround	2/92	Tip	Might & Magic 3	4/92	Code	Sabotage 5	1/93	Editor
Abandoned Places 2	4/93	Tip	Christ	4/92	Code	Fatal Surround	2/92	Tip	Might & Magic 3	4/92	Code	Sabotage 6	3/92	Editor
Action Car	7/93	Code	Chick Rock 2	6/94	Tip	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monks Over Xanadu	4/92	Code	Sabotage 7	11/93	Editor
Adams Family	1/93	Tip	Chick Rock 3	7/93	Freeze	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monkey Island 2	4/92	Code	Sabotage 8	12/93	Editor
Adams	3/92	Code	Chic's Elephant Antics	10/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monkey's Flying Circus	4/92	Code	Sabotage 9	7/94	Editor
Adams	4/92	Freeze	Oil City	4/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 10	1/93	Editor
Adams	5/92	Code	Clouds	10/94	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 11	12/93	Editor
Adams	1/93	Code	Clouds	3/96	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 12	7/94	Editor
Adams	4/93	Code	Clouds	4/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 13	1/93	Editor
Adams	5/93	Code	Clouds	5/94	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 14	4/92	Editor
Adams	6/93	Code	Clouds	6/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 15	7/93	Editor
Adams	7/93	Code	Clouds	7/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 16	4/92	Editor
Adams	8/93	Code	Clouds	8/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 17	1/93	Editor
Adams	9/93	Code	Clouds	9/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 18	4/92	Editor
Adams	10/93	Code	Clouds	10/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 19	1/93	Editor
Adams	11/93	Code	Clouds	11/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 20	4/92	Editor
Adams	12/93	Code	Clouds	12/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 21	7/94	Editor
Adams	1/94	Code	Clouds	1/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 22	4/92	Editor
Adams	2/94	Code	Clouds	2/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 23	1/93	Editor
Adams	3/94	Code	Clouds	3/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 24	4/92	Editor
Adams	4/94	Code	Clouds	4/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 25	7/95	Editor
Adams	5/94	Code	Clouds	5/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 26	4/92	Editor
Adams	6/94	Code	Clouds	6/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 27	1/93	Editor
Adams	7/94	Code	Clouds	7/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 28	4/92	Editor
Adams	8/94	Code	Clouds	8/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 29	1/93	Editor
Adams	9/94	Code	Clouds	9/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 30	4/92	Editor
Adams	10/94	Code	Clouds	10/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 31	7/94	Editor
Adams	11/94	Code	Clouds	11/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 32	4/92	Editor
Adams	12/94	Code	Clouds	12/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 33	1/93	Editor
Adams	1/95	Code	Clouds	1/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 34	4/92	Editor
Adams	2/95	Code	Clouds	2/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 35	7/94	Editor
Adams	3/95	Code	Clouds	3/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 36	4/92	Editor
Adams	4/95	Code	Clouds	4/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 37	1/93	Editor
Adams	5/95	Code	Clouds	5/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 38	4/92	Editor
Adams	6/95	Code	Clouds	6/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 39	1/93	Editor
Adams	7/95	Code	Clouds	7/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 40	4/92	Editor
Adams	8/95	Code	Clouds	8/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 41	1/93	Editor
Adams	9/95	Code	Clouds	9/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 42	4/92	Editor
Adams	10/95	Code	Clouds	10/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 43	7/94	Editor
Adams	11/95	Code	Clouds	11/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 44	4/92	Editor
Adams	12/95	Code	Clouds	12/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 45	1/93	Editor
Adams	1/96	Code	Clouds	1/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 46	4/92	Editor
Adams	2/96	Code	Clouds	2/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 47	1/93	Editor
Adams	3/96	Code	Clouds	3/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 48	4/92	Editor
Adams	4/96	Code	Clouds	4/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 49	1/93	Editor
Adams	5/96	Code	Clouds	5/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 50	4/92	Editor
Adams	6/96	Code	Clouds	6/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 51	1/93	Editor
Adams	7/96	Code	Clouds	7/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 52	4/92	Editor
Adams	8/96	Code	Clouds	8/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 53	1/93	Editor
Adams	9/96	Code	Clouds	9/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 54	4/92	Editor
Adams	10/96	Code	Clouds	10/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 55	1/93	Editor
Adams	11/96	Code	Clouds	11/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 56	4/92	Editor
Adams	12/96	Code	Clouds	12/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 57	1/93	Editor
Adams	1/97	Code	Clouds	1/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 58	4/92	Editor
Adams	2/97	Code	Clouds	2/92	Code	Night of the Amazon Queen	1/95	Freeze	Monstrous	4/92	Code	Sabotage 59	1/93	Editor
Adams	3/97	Code	Clouds	3/92	Code									



Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Action Cat	5/95	Action	64%	Der Trainer	7/94	Sport	80%	Mod News	12/95	Simulation	85%	Star Crusader CD	4/96	Simulation	78%
Addictor	2/95	Compilation	niedrig	Der Trainer Italo	12/94	Sport	69%	Mod TV	1/92	Simulation	85%	StarLord	9/94	Simulation	78%
A320 Airbus Vol. 2	3/95	Simulation	45%	Die Nordländer	7/95	Abenteuer	68%	Mag!!! ECS	4/96	Simulation	74%	Stata	4/96	Strategie	58%
Akira CD	5/95	Action	34%	Disposable Hero (CD)	5/94	Action	85%	Mag!!! AGA	4/96	Simulation	75%	Steel Business	11/94	Simulation	31%
Aladdin	12/94	Geschicklichkeit	86%	Dark (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%	Mag!!! CD32	4/96	Simulation	71%	Sturm Sieger	10/94	Strategie	69%
Alien Breed 3D AGA	11/95	Action	59%	Doppelkopf	2/95	Compilation	super	Manchester United 71 Champs	5/94	Sport	70%	Striker (CD)	7/94	Sport	45%
Alien Breed 3D AGA-CD	12/95	Action	87%	Dracula	7/94	Action	56%	Marsblous	3/95	Geschicklichkeit	65%	St. Thomas	12/94	Simulation	55%
Alien Breed: Tower Assault CD	2/95	Action	79%	Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%	Marvin's Marvelous Adventure	1/95	Action	75%	Subwarz 2050 AGA	3/95	Simulation	61%
All New World of Wimmins	2/95	Strategie	81%	Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%	Megahits 3CD	2/95	Compilation	gut	Subwarz 2050 CD	2/95	Simulation	65%
All Terrain Racing	4/95	Sport	62%	Dreamweb AGA	3/95	Abenteuer	83%	Neigarts Hockey	4/96	Sport	47%	Superfring CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%	Dreamweb	9/95	Abenteuer	80%	Monsters of Terror AGA	3/96	Action	55%	Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Anthonys World Cup Edition	9/94	Sport	89%	Dungeon Master II AGA	10/95	Abenteuer	85%	Mr. Bobby	2/95	Geschicklichkeit	39%	Super Skidmarks	5/95	Sport	85%
Apocalypse	5/94	Action	85%	Elite II-Frontier (CD)	5/94	Simulation	86%	Myth CD	9/94	Abenteuer	48%	Super Skidmarks CD	10/95	Sport	86%
Approach Trainer	10/95	Simulation	28%	Embryo	11/94	Action	35%	Noughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	65%	Super Stardust	12/94	Action	79%
Arcade Pool CD	12/94	Sport	64%	Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%	Nemoc IV	4/96	Action	77%	Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Arya Vaiv	10/94	Action	44%	Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%	Oldtimer	3/95	Simulation	79%	Super Street Fighter II	10/95	Action	56%
Bamboo	11/95	Strategie	60%	Erben der Erde	5/95	Abenteuer	81%	Oldtimer AGA	3/95	Simulation	61%	Super Street Fighter II AGA	10/95	Action	73%
Banshee A1200	9/94	Action	83%	Erben der Erde CD	9/95	Abenteuer	82%	Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%	Super StarFighter Turbo (AGA-CD)	1/96	Action	62%
Banshee CD	10/94	Action	83%	Exile AGA-CD	12/95	Action	80%	Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%	Super Tennis Champs	3/95	Sport	61%
Save Jumper CD	9/95	Geschicklichkeit	76%	Exile AGA	1/96	Action	80%	Overlord	2/95	Simulation	58%	Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Station Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%	Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%	Paws of Fury	9/95	Action	62%	Syndicate (CD)	10/95	Strategie	79%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%	FI World Championship Edition	7/95	Sport	65%	Penhouse Hot Numbers				Tactical Nomad 2	12/95	Sport	62%
BattleChess CD	9/94	Strategie	66%	Fears AGA	9/95	Action	88%	PGA European Tour	2/95	Sport	82%	Team 17 Collection Vol. 1	10/94	Compilation	super
BattleKards CD	9/94	Action	19%	Fears AGA-CD	11/95	Action	85%	PGA European Tour AGA	2/95	Sport	85%	The Box	2/95	Compilation	gut
Bastard'n'Kint AGA	1/96	Geschicklichkeit	46%	Fields of Glory	12/94	Strategie	56%	PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%	Fifa International Soccer	12/94	Sport	85%	Pinball Illusions	12/94	Simulation	87%	The Final Gate (AGA-CD)	5/96	Action	62%
Behind the Iron Gole	7/95	Action	68%	Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%	Pinball Illusions CD	7/95	Simulation	89%	The Incredible Crash Dummies	7/94	Geschicklichkeit	44%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%	Flight of the Amazon Queen	9/95	Abenteuer	85%	Pinball Mania	11/95	Simulation	86%	The Lost Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
Benefactor CD	10/95	Geschicklichkeit	74%	Football Masters	7/95	Sport	35%	Pinball Freude	5/96	Simulation	77%	The Legacy of Sarsen CD	10/94	Abenteuer	72%
Berliner Spielekiste CD	2/95	Compilation	niedrig	Formula 1 Masters	7/95	Sport	22%	Pinball Freude AGA	4/96	Simulation	78%	The Misadventures of Pink CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Big Four	10/94	Compilation	niedrig	Fury of the Funies (CD)	7/94	Strategie	71%	Pinkie	11/94	Geschicklichkeit	70%	Theme Park	11/94	Simulation	77%
Bring!	2/95	Simulation	86%	Fußball Total	11/94	Sport	93%	Poker Night: Teresa Personally	9/94	Strategie	35%	Theme Park	2/95	Simulation	69%
Black Viper	4/96	Sport	52%	Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut	Power Drive	2/95	Sport	58%	Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
Borsaloi	5/95	Abenteuer	65%	Global Effect (CD)	3/94	Simulation	9%	Premier Manager 3	1/95	Sport	66%	The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%	Gloom	10/95	Action	1	Primal Rage	12/95	Action	61%	Tilesmore	2/96	Strategie	58%
Bomb Nation	1/96	Strategie	62%	Gloom AGA-CD	11/95	Action	1	Project X & T 17 Challenge (CD)	5/94	Action	65%	Timekeepers	3/96	Strategie	74%
Brain Man	7/95	Strategie	65%	Gloom Deluxe AGA	3/96	Action	1	Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%	Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Breathless AGA	1/96	Action	83%	Grand Ouest 2	10/95	Strategie	66%	Rally Championships	9/95	Sport	44%	Top Gear 2	1/95	Sport	67%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	Guardian AGA	2/95	Action	68%	Rally Championships AGA	9/95	Sport	59%	Top Gear 2 CD	12/94	Sport	73%
Brian the Lion for A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%	Guardian CD	11/94	Action	77%	ratTrainer	9/95	Simulation	33%	Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Brian the Lion	7/95	Strategie	65%	Gunship 2000 CD	9/94	Simulation	85%	Real Genius	5/94	Strategie	28%	Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Breathless AGA	1/96	Action	83%	House Die Expedition	10/94	Simulation	70%	Reunion AGA	3/95	Simulation	86%	Trackball Manager 2 (AGA)	5/96	Sport	44%
Bubble'n'Sis (CD)	5/94	Geschicklichkeit	76%	Heimdal 2	7/94	Abenteuer	73%	Rings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%	Trop'En AGA	1/96	Geschicklichkeit	58%
Bubble & Squeak CD	11/94	Geschicklichkeit	87%	Heimdal 2 CD	9/94	Abenteuer	75%	Rise of the Robots	12/94	Action	91%	Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Bubble & Squeak	1/95	Geschicklichkeit	83%/87%	Hilfsee (CD)	5/96	Simulation	76%	Rise of the Robots CD	2/95	Action	87%	Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%	High Seas Trader	7/95	Simulation	68%	Roskull CD	3/95	Sport	82%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Bump'n'Burn CD	2/95	Sport	60%	Hits for Six VI	10/94	Compilation	niedrig	Roskull AGA	7/95	Sport	80%	Tubular World	9/94	Action	64%
Bundesliga Manager Hot	9/94	Sport	91%	Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut	Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%	Turbo Trax	9/95	Sport	71%
C32 Game Gold Collection	11/95	Simulation/Sport	57%	Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut	Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%	Tuning Points	10/94	Compilation	niedrig
Conqueror 2	1/95	Strategie	73%	Hits for Six VIII	10/94	Compilation	gut	Rüsselheim AGA	10/94	Simulation	81%	UFO-Enemy Unknown	5/95	Strategie	70%
Caribbean Disaster	3/96	Simulation	85%	Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%	Rüsselheim Standard	10/94	Simulation	80%	Ufo-Enemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Cedric	1/96	Geschicklichkeit	78%	Humans (CD)	7/94	Strategie	78%	Ruff'n'Tumble	11/94	Action	91%	Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	64%
Cedric CD	3/96	Geschicklichkeit	76%	Imagora	5/94	Strategie	62%	Ruffian	7/95	Geschicklichkeit	71%	Universe	10/94	Abenteuer	80%
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%	Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%	Sabre Team CD							

AMIGA

CD-JOKER MULTIMEDIA AUF AMIGA

STARKE TYPEN

FIGHTIN' SPIRITS

Coole Sounds

AUDIO-CDs AUS DER AMIGA-DEMOSZENE

NEUE UMSETZUNGEN

NOTHING BUT TETRIS & SPHERICAL WORLDS

NEUER CD-LÄUFER & NEUES CD-
AKTUELLE SCHILLERSCHEIBEN FÜR DEN AMIGA !



DAS CD³² LIEBT!

Wer die konsolidierte „CD-Freundin“ mangels Herstellersupport bereits abgeschrieben hatte, muß jetzt umdenken: Die Spezialisten für Towergehäuse bei Eagle Computer haben eine Lizenz zum Nachbau erworben und bringen das technisch dem A1200 vergleichbare Gerät demnächst in etwas umgestalteter Hülle inklusive Digital Video-Modul zum Preis von rund 550,- DM (wieder) in den Handel! Außerdem fertigt man lizenzierte A4000T-Rechner mit variabler Bestückung bei: Eagle Computer, Tel.: 07191/5 37 73

Den für diese Ausgabe vorgesehenen Komplettcheck des neuen CD-RÖMers von Amiga Technologies mußten wir leider verschieben: Laut Hersteller hat das „Q-Drive“ noch Mängel, die einen endgültigen Test unmöglich machen.

So würde die Laufwerks-Schublade beim Reset nicht

BITTE WARTEN

korrekt einfahren, und ein beiliegendes Tool enthalte noch einen kleinen Bug – Gottgot. Daß man wegen solcher Kinderlitzchen ein Vorab-Presse-Testmuster verweigert, ist doch lächerlich: Will man bei AT etwa nur noch sich selbst, aber keine Geräte mehr verkaufen? Sieht fast so aus, denn zwischenzeitlich hat der

Freundhersteller Telmex sein neues Easy CD-ROM am Markt. Hier erhält der Amigane zum Preis von 299,- DM jetzt und sofort ein solides Quadrospeed-Komplett-System inklusive CD³²-Emulation! Na, vielleicht kann ja in der nächsten Ausgabe ein Vergleichstest die Fronten klären?

FRISCH AUF CD

In den letzten Wochen gab es wieder einige Neuerscheinungen der nur am Amiga mit CD-Laufwerk (also nicht so ohne weiteres auch am CD³²) lauffähigen Art – hier eine Auswahl der interessantesten: Die Unlimited Tools: Blanker Collection ist eine CD-Sammlung von PD-Screenblankern, kommerziellen Blanker-Demos sowie dazu passenden Tools und für 25,- DM kein schlechtes Angebot.

NetNews Offline beinhaltet Texte verschiedenster Internet-Foren; wer mal in die Welt der Datennetz reinschnuppern, an interessantem aus der Amiga-Historie oder an Gertichten teilhaben will, kann das hier für 19,80 DM tun.

Bei der Aminet 11 erhält man für 25,- DM wie gehabt die aktuellsten PD-Spiele, Demos, Tools und Nützlichkeiten für den Amiga. Also ein Mußkauf für eigentlich jeden, zumal diesmal die Vollversion des Malprogs „XiPaint 3.2“ enthalten ist.

Wer's aktueller liebt, tauscht 99,- DM gegen XiPaint 4.0: Die Software arbeitet mit 24-Bit-Farben und beinhaltet alle erdenklichen Werkzeuge sowie neuerdings auch einen Mini-Raytracer und Animationstools. Richtig Spaß macht die Malerei trotz vorgefertigter Bilder, Fonts und Textures aber erst mit Grafikkarte oder AGA-Amiga, 4 MB RAM und HD.

Das alles und noch mehr gibt's in: Stefan Ossowskis Schatzruhe, Tel.: 0201/78 87 78



DEMNÄCHST AUF CD

Weil's diesmal bis zur nächsten Ausgabe noch acht Wochen sind, hier schon mal ein Ausblick auf bis dahin verfügbare CD-Schmankerl:

Spaceballs Scene Storm wird eine Szeneproduktion mit haufenweise Demos, Soundmodulen, Diashows und Sourcecodes. Speziell an Besitzer eines A1200/4000 wen-

det sich die AGA Experience mit Spielen, Demos, Tools, Anims und Bildern für 32-Bit-Rechner. Und allen Amigos ab OS 2.0 will der bzw. die Magic Workbench Enhancer mit zahlreichen Nützlichkeiten (Magic WB-Icons, Blanker etc.) mehr Freude an der Benutzeroberfläche bringen.





Zwar sind die entwickelnden Geister hinter *Fightin' Spirit* dieselben, die bereits die wenig überzeugende 3D-Raserei „Black Viper“ ins Leben gerufen haben, doch sollte man deshalb den Stab nicht zu früh über diesem Game brechen. Ganz im Gegenteil, denn momentan sieht es verdächtig danach aus, als legten die Männer von Lightshock Software hier

gerade letzte Hand an das vermutlich schickste und spielbarste Beat 'em up, das es je auf den Amiga verschlagen hat – „Street Fighter“ & Co. dürfen schon mal in Deckung gehen!

In die Arena berufen werden erst mal alle AGA-Rechner mit und ohne Schillerscheiben-Unterstützung, doch auch die Freunde älterer „Freundinnen“ mit nur 1

In Kürze will Neo Software die Kampfgeister der Amigas mit einem CD- und Floppytauglichen Schlagabtausch wecken, der in Sachen Präsentation und Gameplay so manches Arcade-Pendant auf die Matte schicken soll – wir haben uns für Euch schon mal vorab ein blaues Auge geholt.



MB RAM unter dem Sommerkleid hat man bei Neo nicht vergessen: Kaum zu glauben, aber tatsächlich stammen die beeindruckenden Bilder auf diesen Seiten von einem A500-Demo, welches uns der Hersteller freundlicherweise vorab zur Verfügung stellte. Ein Körnchen Wahrheit scheint also durchaus in jener Pressemeldung zu stecken, laut der die Neologen einen versteckten „Coin-Op Mode“ in der Amiga-Hardware ausgemacht haben wollen...

Doch der einleitenden Worte sind nun genug gewechselt, kommen wir zu den schlagkräftigen Argumenten. Wie im Genre allgemein üblich, werden sich hier jeweils zwei Kämpfer (einer davon auf Wunsch unter CPU-Kontrolle) gegenüberstehen – und zwar so lange, bis entweder einem Teilnehmer das letzte Quentchen Lebensenergie aus dem Leib geprügelt wurde oder das stufenweise regelbare Zeitlimit den letzten Gong schlägt. Erfahrene Fighter werden darüber hinaus im Deathmatch-Modus eine Art Tauziehen um die Restenergie bestreiten können. In dieser Variante hat dann jeder Treffer beim Geschlagenen ei-



P
R
E
V
E
W
I

nen Kraftverlust zur Folge, der dem Power-Konto des Schlägers hinzugerechnet wird. Gesellige Raufbolde treffen sich dagegen zu Team-Matches, wo zunächst zwei Gruppen aus den zehn zur Verfügung stehenden Digi-Fightern gebildet und diese anschließend nach dem K.o.-System aufeinander losgelassen werden. Die Krönung für Solisten ist aber der Story-Modus, wo ein computergelenkter Charakter nach dem anderen auszuknocken ist, während jeder Kontrahent vor dem Gong in kurzen Movie-Sequenzen markige Sprüche vom Stapel lässt.

Das klingt doch alles schon mal recht vielversprechend, zumal versteckte Zwischen- und Endgegner sowie je nach Spielverlauf unterschiedliche Endsequenzen die Motivation dauerhaft unter Dampf halten sollen. Zugleich stehen die einstellbare Zahl von Continues und Runden pro Fight sowie der mehrstufig regelbare Schwierigkeitsgrad dafür gerade, daß Novizen nicht frustriert den Stick in die Ecke feuern, während Profis dennoch eine echte Herausforderung erwarten. Weiterhin werden das Spieltempo und die Qualität der Soundkulisse konfigurierbar sein. Außerdem bleibt es jedermanns persönlichem Geschmack überlassen, ob Special-Moves erlaubt sind, nach einem Treffer etwas Blut fließt (in der Manier von „Shadow Fighter“) oder umgekippte Gegner für kurze Zeit am Boden bleiben.

Daß die Programmierer ihr aufwendiges Prügelprojekt mit sehr viel Liebe zum Detail angehen, soll man aber nicht nur daran merken, daß alles und jedes einstellbar ist – auch die Handhabung soll so locker von der Hand gehen, wie man das

sonst nur von den besten Konsolen-Highlights kennt: Die Steuerung unterstützt sämtliche Eingabegeräte vom einfachen Stick bis hin zum CD-Pad, auch wird sich das Game ganz bequem auf der Festplatte parken lassen. Und dennoch lud bereits das Floppydemo am Amiga Fixer nach als beispielsweise „Fatal Fury 3“ auf SNKs exklusiver Edelkonsole Neo Geo CD! Daß wir ausgerechnet diese exotische Plattform zum Vergleich heranziehen, geschieht natürlich nicht ohne Grund, denn just von hier hat Lightshock Software die witzigen und abwechslungsreichen Minifilmchen übernommen, welche während des Nachladevorgangs über den Screen flitzen. Vor allem aber galt das vielfach auch in Spielhallen vertretene Neo Geo bislang ja lange als Nonplusultra in Sachen 2D-Prügelspiele – ein Status, der dank Fightin’ Spirit demnächst vielleicht auf den Amiga übergehen könnte!

Fest steht jedenfalls, daß eine vergleichbare Mega-Optik hier bislang nicht für möglich gehalten wurde. Dabei zeigen die Fotos wie gesagt nur die halbe Wahrheit, weil die Versionen für A1200/4000 und das CD- mit noch größeren und noch feiner animierten Kämpfersprites

ausgestattet werden, als es bei der Fassung für Standard-Amigas ohnehin der Fall ist. Auch die knallbunten Hintergrundkulissen werden sich nicht so statisch geben wie bei ähnlichen Spielen sonst oft üblich, statt dessen wird man unter Palmen oder in den Tempelanlagen viel Bewegung sowie jede Menge Grafik-Effekte (Feuer, Rauch etc.) vorfinden. Kurz und sehr gut, mit Fightin’ Spirit plant man den AGA-Chipsatz endlich mal bis zum letzten Quentchen auszurüsten. Und weil kein Gerangel geräuschlos vor sich geht, wird es passende Prügel-FX auf die Ohren geben, dazu viel Sprachausgabe, einen rockigen Titeltrack sowie rund 30 weitere Musikstücke, die dann bei der CD-Version direkt von der Silberscheibe tönen.

Fazit: Holt schon mal den Verbandskasten vom Speicher und werft die Boxershorts in die Waschmaschine, denn in wenigen Wochen heißt es Ring frei zum Amiga-Fight des Jahres. Wir treffen natürlich ebenfalls bereits alle Vorbereitungen, um Euch schon in der kommenden Ausgabe anhand eines Tests ausführlich über dieses spektakuläre Stück Software berichten zu können. (rl)



SPHERICAL WORLDS

CD-*POWER*

Neos Action-Labyrinthe haben es in der Rekordzeit von wenigen Wochen von der Floppy auf die CD geschafft – kein Wunder, daß es die Coder da nicht geschafft haben, Verbesserungen ins schwache Spiel zu bringen.



Das Tor ist zu,
nichts geht mehr

Da die (Konvertierungs-) Zeit noch nicht einmal gereicht hat, um einen Bootstarter einzubauen, bleiben die Spärenwelten den Besitzern einer nackten CD³²-Konsole verschlossen. Das Spiel kann ausschließlich an einem Rechner mit Schillerschleuder betrieben werden, wobei es sich immer auch mit älteren Modellen wie A500/2000 und 1,5 MB RAM zufriedengibt. Andererseits braucht das wegen des veralteten Gameplays und der antiquierten Präsentation im Stil des Oldies „Rock'n'Roll“ auch niemanden zu verwundern oder zu grämen. Nicht minder altbacken ist die Story um eine ferne Zukunft und böse Aliens, die mittels eines bewaffneten Robbis bekämpft werden sollen. Dazu lotst man den kugelrunden Blechkameraden durch die 15 Stockwerke (Levels) des außerirdischen Invasionsraumers, zerstört dort Generatoren oder Fabriken und entwickelt Strategien

gegen turboschnelle Kamikaze-Angreifer. Die insgesamt nicht sonderlich abwechslungsreichen Aufgaben sind in der Draufsicht zu erledigen, so wie man das seit den ersten Folgen der Reihe „Alien Breed“ von Team 17 kennt. Bloß daß die Spielfigur hier arg klein geraten ist und gegen spärlich animierte Winzlinge zu Felde zieht. Auch den oft nur an der Farbe unterscheidbaren Labyrinthen ist der simple Aufbau aus Grafik-Klötzchen deutlich anzusehen, detaillierte Bauten scrollen höchst selten ins Bild.

An grafischen Anreizen herrscht also ein eklatanter Mangel, Gefahren gibt es dafür genug: Mal drohen fehlende Seitenbegrenzungen mit dem Absturz der Kugel, mal müssen die drei Bildschirmleben gegen ein so flott herannahendes Feind-Dutzend verteidigt werden, daß man kaum noch reagieren kann. Bei der Bewältigung derart unfairer Situationen hilft dann meist nur ein gutes Gedächtnis – man suche hinter einer Wand Deckung und präge sich jene Positionen ein, an denen sich die Waffensysteme optimal einsetzen lassen. Diese per Funktionstaste umschaltbaren MGs, Flammenwerfer oder Rotationsflinten sind denn auch das Beste am Ganzen. Bis zu

zehn Stück davon darf der Robbi im Shop zwischen den Levels an Bord nehmen; zudem sind hier Infos und Karten zu jeder Spielstufe erhältlich. Freilich nur gegen Bares, das genau wie Energiepacks in den Innenräumen liegen.

Doch auch wenn in den Spherical Worlds kleinere Knobeleinklagen, Teleporter, Brückensprengungen, Feuerfallen sowie ein 3D-Bonusgang voller heranzoomender Pfeiler und Bonusgut zu entdecken sind, bleibt's doch ein unspektakuläres Actiongame mit wenigen und zudem gut versteckten Reizen. Daran vermögen letztlich weder das nette Intro noch die hübsch gerenderten Zwischenbilder oder die ordentliche Soundkulisse aus Titelmusik und passenden FX etwas zu ändern. Nein, diese Kugel muß man sich nicht unbedingt geben. (rl)

SPHERICAL WORLDS

(NEO/4-MATTED)

LABYRINTH-ACTION

55%
„ÜBERHOLT“



GRAFIK	50%
ANIMATION	36%
MUSIK	57%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	53%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 69,-

CD

EINGABEMEDIUM	STICK/TASTATUR/PAD
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG



3D-Flug ins Ungewisse

Feuer und Flamme





NOTHING BUT TETRIS



Eine neue CD mit 74 alten Tetris-Varianten aus der Shareware-Szene; ist das nun ein Glücksfall für Tüftler oder der Sündenfall eines einfallslosen Herstellers? Zum Preis von 39 Steinen tendiert man eher zu letzterem...

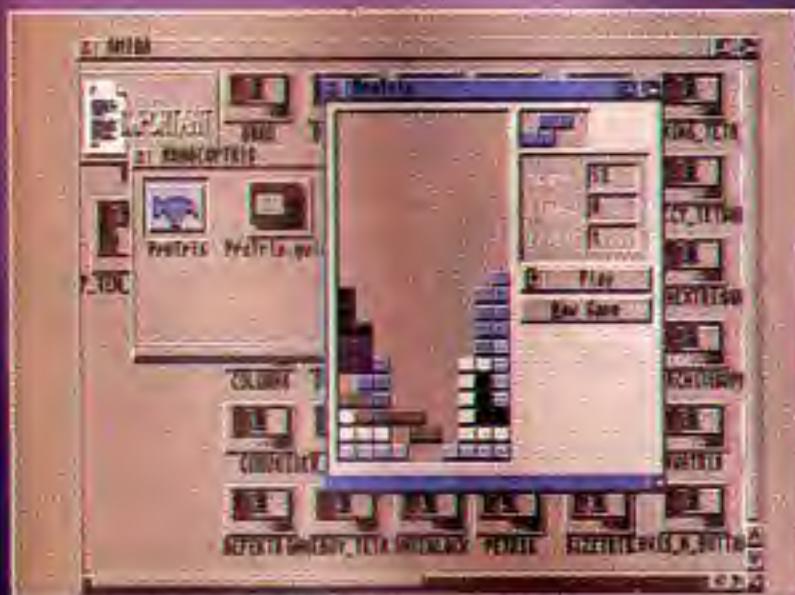
Für alle, die es noch nicht wissen bzw. schon wieder vergessen haben: Anno 1987 schufen die beiden Russen Alexej Pajitnow und Vadim Gerassimov das Spiel „Tetris“. Es wurde zu einem der größten Erfolge der Softwaregeschichte und zog ungezählte Nachahmer nach sich. Ähnlich dem zugrundeliegenden Holz-Puzzle „Pentaeder“ fallen in nahezu jeder Variante des Steinschlagsimulators verschieden geformte Klötzen vom Screenhimmel in einen Schacht, wo sie zu lückenlosen Reihen gestapelt werden müssen, die dann verschwinden – andernfalls ist der Kanal bald voll und die Partie verloren. Das genial einfache und damit ein-

fach geniale Konzept schlug die Spieler auf der ganzen Welt in seinen Bann, Umsetzungen auf nahezu alle Systeme konnten damit ebensowenig ausbleiben wie Variationen vom Schlag eines „Coloris“ (Farben statt Formen), „Wordtris“ (Scrabble im freien Fall) oder „Welltris“ (3D-Variante). Auch Kombinationen mit Spielhallenhelden wie PacMan oder Mario kamen auf den Markt und wurden bald begeistert von der Shareware-Szene aufgegriffen. Was man hier nun exakt 74mal überprüfen kann:

Da gibt es etwa „Gameboy Tetris“ im Outfit, aber ohne die Klasse der berühmten Handheldversion, „Pac Attack“ und „Dr.

Mario“ mit modifiziertem Gameplay oder das im kargen Workbench-Look gehaltene „ProTris“ – letzteres gleich in fünf Fassungen, die sich lediglich durch die abgespielten Sound-Samples unterscheiden. Tolle Präsentation darf man sich freilich nirgendwo erwarten, und der Unterhaltungswert ist... na, sagen wir mal: bescheiden, da das einst so starke Konzept heute kaum noch einen Hund hinter dem Ofen hervorzulocken vermag. Aber immerhin können alle Games direkt von der CD gezockt werden, lediglich wer auf abgespeicherte Highscores Wert legt, kommt um das Umkopieren auf Festplatte oder Disk nicht herum. Und bis auf die Duo-Variante „Tetris Duell AGA“ läuft auch alles auf allen Rechnern, wobei AGA-Amigos im Zweifelsfall eben auf das originale Chipset zurückschalten.

Dennoch, Nothing but Tetris riecht nach Abzocke, da das Angebot den Preis kaum rechtfertigen kann: Wer das Genre liebt, der kennt die Spiele wohl überwiegend schon, und alle übrigen werden sie kaum in dieser geballten Form kennenlernen wollen. Also wortwörtlich eine Steinzeit-Compilation mit dem Nutzwert eines Farbfernsehers im Blindenheim, die allenfalls Kuriositätsammler begeistern dürfte. Denn auf welcher anderen Amiga-CD finden sich sonst noch sogar ein paar knobelige Steinhagel für den Betrieb unter DOS und „Windows“? (mic)



Gleich fünfmal dabei: ProTris



Schöne Grüße von Nintendo:
Gameboy Tetris



Und jetzt in Farbe: Colors

NOTHING BUT TETRIS	
(EPIC MARKETING)	
KNOBEL-COMPILATION	
29%	„STEINALT“
	
GRAFIK	7-22%
ANIMATION	4-19%
MUSIK	9-29%
SOUND-FX	16-38%
HANDHABUNG	30-74%
DAUERSPASS	22-58%
FÜR NOSTALGIKER	
PREIS	DM 39,-
	
EINGABEMEDIUM	STICK/TASTATUR
SPEICHERBAR	TEILWEISE
DEUTSCH	TEILWEISE

**AMIGA CD-JOKER****NEUE AUDIO-SCHEIBEN IM SOUNDCHECK****AKTUELLE DEMO-SOUNDTRACKS****AUS DER AMIGA-SZENE**

Wer die Exponate unserer Demo-Galerie kennt, weiß, daß diese Amiga-Kunststücke nicht nur fürs Auge viel zu bieten haben – jetzt gibt es die besten Soundorgien neu abgemischt als Audio-CDs auf die Ohren!

In der Tat könnte man die schicken Szenen-Demos ja durchaus als digitale Musikvideoclips bezeichnen, die statt auf MTV oder VIVA eben am Amiga-Monitor laufen. Der Gedanke, einige herausragende Tracks mittels professionellen Studioequipments neu aufzunehmen und

auf CD zu pressen, liegt somit nicht fern. Die in Szenekreisen weithin bekannte TRSI-Crew hat sich deshalb im vergangenen Jahr mit den Demotrupps von Fairlight und CNCD zusammengetan und ein eigenes Label gegründet: TRSI Recordz. Hier wurden bisher drei Scheiben veröf-

fentlicht, und wer sich von deren überragender Qualität mit eigenen Ohren überzeugen will, der kann das nun exklusiv über den Joker Shop tun – zum Stückpreis von 29,- DM oder im günstigen Dreier-Komplettset für nur 75,- DM. Hier schon mal ein kleiner Vorgeschmack:

CYBERLOGIK

Zum 1995 produzierten Debüt des TRSI Recordz-Labels haben sieben Digi-DJs aus ganz Europa insgesamt 14 Stücke beigelegt, die ihre Amiga-Herkunft nicht verleugnen: Die typischen Drumsamples und Effekte kennt man genau so und nicht anders aus den verschiedensten Demos. Da aber astrein aufgenommen und dabei jegliches Rauschen eliminiert wurde, ist die Klangqualität hier weitaus besser als von einem direkt an die Hi-Fi-Anlage angeklemmten Rechner.

Geboten werden also 60 Minuten nahezu pure, von fast jeglichem

Gesang befreite Technorhythmen von harter bis extraharter und größtenteils sehr origineller Machart – nur gelegentlich wird das Tempo zugunsten leichter Trance-Einflechtungen und Dancefloor-Passagen etwas gedrosselt.

CYBERLOGIK 2.00

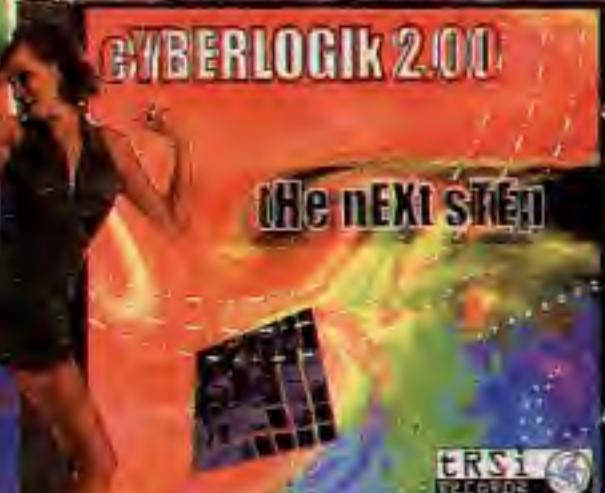
Wer seine Ohren ausschließlich mit soften Klassikklängen umschmeicheln möchte, sollte die brandneue Nachfolge-CD mindestens genauso meiden: Wiederum haben Amiga-Musikanten aus aller Herren Länder abwechslungsreiche Hardcore-Akustik zusammengetragen; diesmal von rund 75 Minuten Gesamtspielzeit. Außer Techno der weichen und härteren Gangart warten hier auch rhythmisch etwas anders gelagerte Stücke – Einflüsse aus dem dem Triphop („Komento“) verschmelzen da mit Acidlastigem („Helifun“) aus alten Tagen.

Da der Sound im Studio komplett neu eingespielt und abgemischt wurde, klingt das Ergebnis noch mal einen Tick voluminöser als beim Cyber-Erstling. Übrigens: Wer sich im einzelnen über die Macher informieren oder erfahren möchte, welches Song-Original denn in welchem Demo verwendet wurde, kann all dies im CD-Inlay nachschlagen.

CNCD

In jeder Hinsicht aus der Art schlägt zum guten Schluß diese Studioproduktion, welche ausnahmsweise in Finnland statt der TRSI-Homebase Österreich eingespielt wurde. Die enthaltenen (wiederum rein instrumentalen) Stücke sind dabei vielfältig wie sonst höchstens auf Hitparaden-Samplern: Etwa 60 Minuten lang gibt's von Techno und Ambient über Dancefloor bis hin zu funkiger und souliger Musik so ziemlich alle modernen Stilrichtungen, und ganz zum Schluß (mit

„Sotkamontie 1:00 AM“) schließlich noch ein reichlich abgefahrener Soundexperiment. Insgesamt also eine gut hörbare Mischung, die insbesondere die weniger „technisierten“ Geschmäcker befriedigen dürfte. (tl)



AMTRADE

Computersystems

Buenos Dias Amiga!

Amiga

Amiga 1200 Magic	698,-
Amiga 1200 Magic mit 850MB HD	1039,-
Amiga 1200 Magic mit 1,2GB HD	1149,-
Amiga 1200 Netsurfer 260MB	1089,-
Amiga 1200 Magic 170MB HD	899,-
Amiga 4000T/040 6MB, 1GB	3.898,-

Grafikkarten

Cybervision64 2MB	599,-
Cybervision64 4MB	779,-
Cybervision 2MB > 4MB Upgrade	199,-

Turbokarten

Cyberstorm MK II 060/50	1.339,-
Blizzard 1230 IV 50Mhz	339,-
Blizzard 1260 68060 50Mhz	1.219,-
DKB Cobra 68030/33Mhz	309,-
68882 FPU 50Mhz PGA	189,-

PS/2 Simm 70ns 4MB	89,-
PS/2 Simm 70ns 8MB	189,-
PS/2 Simm 60ns 16MB	349,-
PS/2 Simm 60ns 32MB	799,-
1230 IV/1260 SCSI Kit	199,-

CD-ROM

Toshiba 5522B ATAPI 6x Superschnell	179,-
NEC CDR 512 6x SCSI, Caddy	499,-
Sanyo CRD254S 4x SCSI	219,-
Amiga A1241 Q-Drive 4x ext.	449,-

Monitore

Amiga M1438 15-38khz 14"	489,-
Amiga M1764 15-64khz 17" (43cm)	1499,-
Amiga M1538 15-38khz 15"	649,-
Idek MF 8617E 27-86khz 17" (43cm)	1448,-

Zubehör

Buster Rev. -11	49,-
Abdeckhaube A1200/4000	24,-
Diskettenlaufwerk ext. HD 1,76MB	149,-
Multiface Card III	139,-
VGA-Adapter (VGA-Monitor > Amiga)	29,-
VGA-Adapter (Amiga Monitor > PC)	29,-

CDs

Aminet 11	22,-
Aminet Set 2	54,-
Do It! Workshop Imagine, Morph Plus, DPaint V	34,-
Encounters-The UFO Phenomenon	34,-
Fresh Fish 10	25,-
Personal Suite CD incl. Personal Paint	89,-
Spectrum Emulator 2	49,-
The Global Amiga Experience	19,90
Workbench Add-On Vol. 1	34,-
XiPaint 4.0 CD	89,-
Wir brennen CD's ab	49,-

Software

AsimCDFS3.5 (CD-Filesystem)	119,-
Final Copy II	79,-
Final Writer 4.0	229,-
Liana + Envoy (Netzwerk f. 2 Amigas)	89,-
MasterISO (CD-Brenner-Software)	348,-
Scala MM400	498,-
Wordworth 5.0	179,-

Angebot des Monats

Amiga M1438S

Monitor 15-38khz
14" mit Stereoautsprecher

nur 489,-

AMIGA-HIGHLIGHTS

The Real Floppy Fix

nur 49,-

Sie haben Probleme mit Ihrem neuen A1200 und vielen Spielen? Diese wollen nicht booten? Dann haben wir die ideale Lösung für Sie. The Real Floppy Fix. Kinderleichter Einbau, kein Löten erforderlich, einfach in den A1200 stecken und die Spiele laufen... (z.B. Aladdin, Fears usw.). Leichtverständliche Einbauanleitung enthalten.

THE REAL HD-SOLUTION

intern A1200/2000/4000 nur 119,-
extern Ein/Ausschalter nur 149,-
durchgeführt durch Bus

Endlich gibt es wieder voll kompatible und intern einbaubare HD-Diskettenlaufwerke für den Amiga mit 1,76MB. Die externe Version verfügt über einen Ein-/Ausschalter und einen durchgeführten Bus. Wollen Sie wirklich auch weiterhin auf den Komfort eines HD-Diskettenlaufwerks verzichten? Mit integriertem REAL FLOPPY FIX!

CD1200 6fach-Speed 379,-

Externes CD-ROM-Laufwerk für A600/A1200. Anschluß über PCMCIA-Port. 6-fach Speed (900KB/sec.). Incl. FileSystem, Photo CD Viewer, Audio CD Player und CD 32 Emulation. Komplett Anschlußfertig.

Beschleunigerkarte

Blizzard 1230 IV 50Mhz 339,-

Diese Turbokarte verleiht Ihrem Amiga 1200 Flugel... Sie verfügt über kraftvolle 50Mhz, einem echten 68030 Prozessor mit MMU, einem Speichersteckplatz für Speichermodule, der MAP-ROM-Funktion (noch mehr Geschwindigkeit) und ist mit einem SCSI-Controller erweiterbar. Sie macht aus Ihrem A1200 eine echte Workstation.

Amiga 1200 Magic mit 850 MB Festplatte nur 1039,-

Dieser Amiga mit der großen Festplatte bildet die Grundlage für ein leistungsfähiges Computersystem, welches Sie sicher überzeugen wird.

Nemac IV

nur 49,-

(endlich lieferbar)

Lassen Sie sich diesen Nervenkitzel nicht entgehen. Actiongeladenes 3D-Dungeon welches auch auf Grafikkarten läuft (z.B. Graffiti).

4MB RAM-Erweiterung für

A1200 (incl. Uhr/Atkou und CoPro-Socket) 199,-

Dies ist die günstigste Lösung um Ihren A1200 um 4MB Speicher zu erweitern und dadurch Anwendungen und Spiele vernünftig nutzen zu können. Sehr viele laufen nicht ohne mehr Speicher!

SOMMER SUPER BUNDLE

Amiga 1200 Magic mit Monitor M1438S

nur 1148,-

Aufpreis für 2,5" Festplatte 170MB 139,-
Aufpreis für 3,5" Festplatte 850MB 329,-
Aufpreis für 3,5" Festplatte 1,2GB 409,-
Aufpreis für zusätzliche 4MB Speicher 189,-
Aufpreis für CD1200 6fach CD-ROM 369,-

Wir reparieren auch Ihren Amiga schnell, preiswert und zuverlässig

Unsere Bestell- und Servicehotline:

Line 1: 0 71 23 / 96 08 -10

Line 2: 0 71 23 / 96 08 -20

FAX 0 71 23 / 96 08 -55

AMTRADE
Computersystems
Wilhelmstraße 25
72555 Metzingen

Besuchen Sie doch einfach unser gut sortiertes Ladengeschäft, direkt an der Hauptstraße in Metzingen (Parkplätze gleich gegenüber).

Dies ist nur ein Auszug aus unserem Sortiment. Bitte fragen Sie auch nach den aktuellen Tagespreisen.

Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Die Versandpreise gelten nur eingeschränkt in unserem Ladengeschäft. Die Preise verstehen sich zusätzlich Versandkosten. Versand nur per Nachnahme. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der ESDOM AG.

Was macht eigentlich

SILLTUNNA



Das Logo aus der Bierlaune



Der Hecht im Thunfischteich: Axel Amsel



Der Mann der Bilder: Silltunna-Grafiker Richard Whitall

Selbst wenn die drei Jungs von Silltunna seit der Veröffentlichung ihres 3D-Rennens in aller Munde sind, so hatte doch davor noch kaum ein Amiga von ihnen gehört – tatsächlich hatten auch weder Richard Whitall (zuständig für Grafik, Rendering und Leveldesign) noch der Gelegenheitscoder und Sound-Wizard Mark Fitt oder Alex Amsel, seines Zeichens Projektleiter, Gamedesigner und Entwickler der 3D-Engine von „X-Treme Racing“, vor dieser Raserei irgendwelche Erfahrungen mit ähnlichen Projekten gesammelt. Hier nun Silltunna-Sprachrohr Alex über Kundenkritik, kommende Highlights, die Zukunft des Amiga und andere Visionen.

?: Alex, euer Erstlingswerk wurde hierzulande ja sehr zwiespältig aufgenommen – während einige Leser eine zu niedrige Note monierten, hielten andere da selbst 66 Prozent noch für übertrieben. Habt ihr ähnliche Erfahrungen gemacht?

AA: Durchaus, insbesondere die gewöhnungsbedürftige Steuerung wurde vielfach bemängelt. Und das nicht zu Unrecht, denn man braucht in der Tat sehr lange, um mit dem Fahrzeug-Handling klarzukommen. Weil nicht jeder Spieler soviel Geduld aufbringt, haben wir dieses Manko aber bei der Datadisk bereinigt und mehr auf Instant-Spielbarkeit geachtet...

?: ...was unsere Note zusam-

men mit den übrigen Verbesserungen ja auch prompt auf stolze 82 Prozent in der Gesamtwertung hochschnellen ließ. Es macht sich also bezahlt, wenn man sich konstruktive Kritik zu Herzen nimmt.

AA: Unbedingt! Nicht umsonst gehen fast alle Verbesserungen, egal, ob das nun die beschleunigte 3D-Optik am Standard-1200er oder der Editor ist, auf Kundenwünsche zurück. Per E-Mail haben wir außerdem erfahren, daß das Spiel in eurem Land praktisch nicht zu erhalten sei; da hat unser Vertriebspartner wohl gepennt. Und das ist natürlich um so ärgerlicher, als Deutschland mit der wichtigste Markt für

Mit dem nicht ganz unumstrittenen „X-Treme Racing“ hat sich das englische Team im Spitzensfeld der aktuellen Amiga-Bewegung plaziert, doch wie geht's nun weiter? Wir haben uns bei den Newcomern persönlich informiert.

Amiga-Software ist. Großes Pech hatten wir dann noch bei der vorerst gescheiterten Produktion der eigentlich fixfertigen CD-Umsetzung. Mit dem traurigen Ergebnis, daß sich die meiner Ansicht nach recht mäßige Konkurrenzraserei „Virtual Karting“ in der Heimat des Jokers zehnmal häufiger als unser Game verkauft hat.

?: Ja, die Welt ist manchmal ganz schön ungerecht. Spendet denn das Gehaltskonto wenigstens etwas Trost?

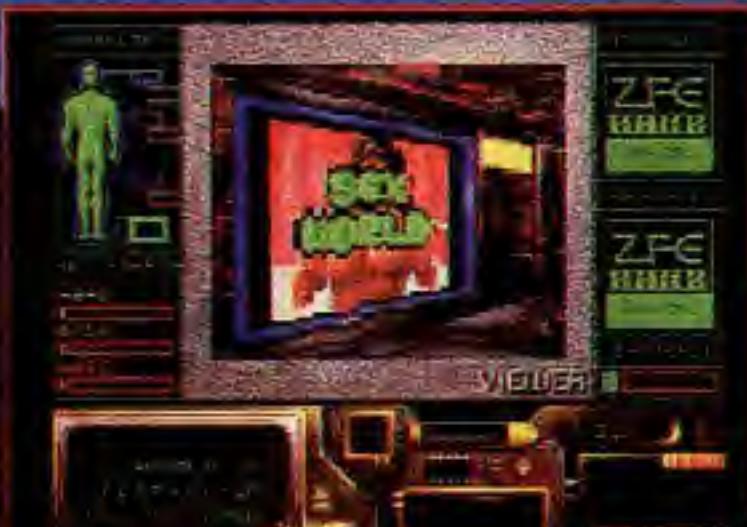
AA: Kaum, denn man braucht momentan schon eine gehörige Portion an Idealismus, um ein Spiel exklusiv für die „Freundin“ zu entwickeln. Die meiste Software wird da heutzutage

doch von Studenten in der Freizeit produziert – oder im Ostblock, wo das damit verdiente Geld für die viel billigere Lebenshaltung ausreicht. Man kann es sich ja leicht ausrechnen: Wir haben an „X-Treme Racing“ ein Jahr gearbeitet, verkaufen davon jetzt vielleicht 5.000 Stück und verdienen damit etwa 60.000 DM. Davon bleiben für jede Silltunna-Nase 20.000 DM, was einem Monatseinkommen von rund 1.700 DM entspricht. Die Mär vom emporgekommenen Programmier-Schnösel stimmt also bestenfalls für einige wenige amerikanische PC-Entwickler wie Chris Roberts. Hier im eher kleinen Europa haben dagegen

Die umstrittene 3-D-Raserei: X-Treme Racing



Gespräche mit Prominenten von gestern, heute und morgen



Erste 3-D-Fingerübungen: der PD-Actiondungeon Dentaku



Vorlage für X-Treme Racing: Super Mario Kart

selbst bekannte und erfolgreiche Teams wie Graftgold, die Bitmap Brothers oder Factor 5 nie richtig im Geld gebadet. Im Gegenteil, jeder Nebenjob wird besser bezahlt!

?: Das Bare ist also zumindest noch nicht so das Wahre – der Amiga aber trotzdem, oder?

AA: Fraglos, es zählt eben nicht allein die Kohle. Die Amiganer sind besonders begeisterungsfähige und optimistische Menschen, die sehr am ganz besonderen Flair ihres Rechners hängen. Ich selbst mag die Hardware und das Amiga-OS ebenfalls sehr gerne, nur hätten die Rechenleistung und das Grafiksystem halt schon vor Jahren modernisiert werden müssen. Jetzt eine „Freundin“ mit 68040-CPU, Chunky Pixel-Modus und einem beschleunigten Chip-RAM zum Preis von unter 1.000 DM, das wäre sicher ein Renner. Aber was immer auch passiert: Der Amiga muß seine Identität bewahren! Wenn

tatsächlich, wie von AT ange- dacht, nur das Betriebssystem auf den Power PC-Prozessor portiert wird und so eine Maschine entsteht, die weder die Customchips noch sonstigen Amiga-Eigenheiten mehr beinhaltet – ja, da hätte ich mir schon vor zwei Jahren einen Mac nach Hause holen können! Außerdem genügt es nicht, daß Amiga Technologies ständig nur Produkte ankündigt. Man muß Produkte wie den Walker auch in den Handel bringen und dafür Marketing betreiben. Hier in England beispielsweise ist Werbung für den Amiga praktisch nicht existent!

?: Da geht es uns in Deutschland leider kaum besser. Aber was verspricht sich ein Amiga-Idealist wie du in dem Zusammenhang denn vom VIScorp-Deal?

AA: Nun, ich surfe ja sehr viel über die Daten-Autobahn, und selbst dort waren bisher fast nur Gerüchte zu vernehmen. Als es anfäng-

lich hieß, VIScorp wolle die Amiga-Technik ausschlachten und bloß in eine Settop-Box integrieren, war ich schockiert. Doch inzwischen scheint es, als wolle man dort die Rechnerfamilie zu konkurrenzfähigen Produkten ausbauen. Das wäre natürlich zu hoffen, schon damit möglichst viele Amiganer was von unseren kommenden Spielen haben.

?: Wenn das mal kein Stichwort für einen Themenwechsel war?

AA: Tja, bloß ist da noch nicht viel vorzeigbar. Wirklich etwas sagen kann ich derzeit nur zu „Boulder Dash 3D“, einer modernisierten Variante der klassischen Actiontüftelei. Man wird sich hier bei flotter 3D-Textureoptik durch das Erdreich buddeln können, und zwar auf dem vertikal und horizontal geteilten Bildschirm sogar zu viert – was mindestens so viel Spaß machen sollte wie „Bomberman“ im 3D-Labyrinth. Übrigens wird die Grafikengine momentan

noch heftig aufgebohrt. Sie basiert zur Zeit nämlich noch auf Copper-Routinen, daher ist die 3D-Optik zwar rasend schnell, aber extrem pixelig. Letzteres wollen wir ändern.

?: Tja, dann sind wir mal gespannt und verbleiben mit bestem Dank für dieses informative Gespräch – allerdings nicht, ohne zum guten Schluß noch wissen zu wollen, was euer ausgefallener Name eigentlich bedeutet.

AA: Nun, der Name Silltunna stammt noch aus der Zeit, als ich gemeinsam mit einem Schweden am PD-Actiondungeon „Dentaku“ gebastelt habe. Wir haben damals ein wenig rumgeblödelt und sind irgendwie auf Fisch zu sprechen gekommen. Der langen Rede kurzer und zugegeben merkwürdiger Sinn: Silltunna ist schwedisch und bedeutet „Eine Tonne voller Thunfisch“.

?: Denn mal Petri Heil und eine Tonne voller Erfolg für die Zukunft!(rl)



Auf Kundenwunsch verbessert: die x-treme Datadisk



Kostenlose Dreingabe zur Datadisk: der Streckeneditor



Kommt in Kürze: Boulder Dash 3D



Recyclingkünstler Boris „Marmot“ Mattler aus Carlsberg hat diese Augenweide von einem Schrottplatz in Handarbeit mit Aquarellfarben und Buntstiften zusammengetragen – und dann in seinen A500 eingescannt.



Einen Schuß Romantik brachte Thomas Vier- eckl aus Sulzberg mit „Shaded Romance“ ins psychedelische (Farben-) Spiel – auf einem A1200 mit „Snapshot Pro“ und „Deluxe Paint“.



Von Essen aus drang Kapitän Markus Kuhnen an Bord der „Starblazer“ mit seiner Crew (A1200, „Reflections“, „DPaint“ und „Art Department Professional“) in neue Dimensionen der Kreativität vor.



Im Gegensatz zur tierischen Malerin hat Olaf Bathke aus Tönning „nur“ einen A1200 mit „DPaint 4.5“ in seinem Atelier. Sein Kätzchen pixelt allerdings ein Galeriebild vom April 94 nach, gehört also zur Rasse der Plagiatoren!

Joker Galerie



Im heißen Sommer sorgt „Dad!?” von Daniel Hartlehnert noch mal für gepflegtes Frösten. Und auf dem A1200 mit „Maxon Cinema 4D“ bleibt dem Schneemann aus Bad Bocklet wohl auch weiterhin das Schmelzen erspart.

Diesmal schickten uns doch tatsächlich zwei Schlaumeier dasselbe Beispielbild eines Malprogramms, bestätigten per Autogramm, daß es von ihnen sei, und einer knallte gar noch sein Copyright darunter – so nicht, meine Herrschaften, denn auch im Sommer gilt:



Dieser grimmig-grüne Krieger von Andreas „Dicky“ Kühne aus Föritz hat meist alle Hände voll zu tun – also wurde sein Schöpfer handgreiflich, griff zu Pinsel und Wasserfarbe und spendierte ihm gleich vier davon.

EHRLICH WÄHRT AM LÄNGSTEN!

Weil kein Mensch alle Bilder dieser Welt kennen kann, sind wir schließlich auch auf Ehrlichkeit Eurerseits angewiesen, damit hier auch weiterhin **NUR SELBSTERDACHTE UND SELBSTGEMACHTE WERKE** der staunenden Öffentlichkeit präsentiert werden. Entstanden können sie am Screen oder Zeichentisch, auf der Staffelei oder sonstwo sein, Hauptsache, Ihr liefert sie bald, auf Disk oder unliniertem Papier sowie mit- samt Rückporto, Angaben zu Eurer Person und dem verwendeten Handwerkszeug. Auch ein signiertes Echtheitszertifikat darf nicht fehlen, da Plagiatoren im Falle eines Falles durchaus mit Konsequenzen rechnen müssen. Wer hingegen ein Schwein sein will, braucht nur etwas Schwein, weil diesmal unter allen Einsendungen Ikarions politisch (un-) korrekte Insel-Intrige **CARRIBEAN DISASTER** verlost wird – also ab mit der (Flaschen-) Post an den:

Mit Hard- und Software im Wert eines Kleinwagens lassen sich wahre Wunderwerke zaubern: Newteks Videotoaster brachte Tino Nettling aus Bernburg auf diese witzige Idee, für deren Umsetzung per „Lightwave“ ein A4000 mit sat- ten 40 MB RAM, Turbo- und Grafikkarte sorgte.



Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Freispiele satt!

STORE & MORE

Die Competition

Die Firma Software-Store aus Ditzingen nennt sich nicht umsonst „Ihr Partner in Sachen Amiga“: Dort gibt es Soft- und Hardware (auch im Versand), dort macht man Reparaturen und versendet pünktlich Pressetestmuster – sowie bald die Gewinne dieses Preisausschreibens!

Anlaß des Wettbewerbs ist eine weitere Erweiterung der Tätigkeiten des rührigen Unternehmens, da man nun auch Amiga-Spiele offiziell vertreibt – u.a. den feinen Digi-Flipper „Pinball Obsession“ und den beinharten Action-Dungeon „Nemac IV“. Ehrensache, daß Ihr diese Titel hier gewinnen

könnt, ganz wie es Euch gefällt...

IHR HABT DIE WAHL:
10 x „PINBALL OBSESSION“
UND 10 x „NEMAC IV“ ZU
GEWINNEN!

Das Beste: Ihr braucht nicht einmal eine dumme Frage zu beantworten, denn um bei der Verlosung dabei zu sein, genügt es, uns bis zum 1. Juli 1996 (Einsendeschluß) ein Postkärtchen mit dem Titel Eures Wunschgewinns zukommen zu lassen. Der Rechtsweg ist dabei natürlich ebenso ausgeschlossen, wie es die Mitarbeiter von Software-Store bzw. des Joker Verlags sind. Die Zieladresse lautet:



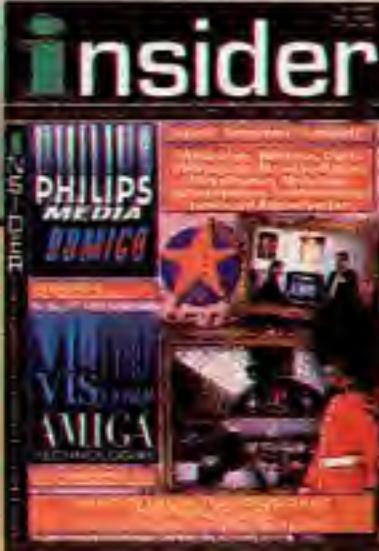
Joker Verlag
„Store & More“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Übrigens: Wer sich nicht auf Fortuna, sondern lieber auf die engagierten Freunde der „Freundin“ im Software-Store verlassen will, kann die Games natürlich auch dort bestellen und bezahlen – hier die komplette Anschrift:

Software-Store
Münchinger Str. 30
D-71254 Ditzingen
Tel.: 07156/95 12 12



Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat!



Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

HALBJAHRESABO
für nur
30,- DM

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bisschen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/93 45-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren
und bezahle durch Bankabbuchung

Kontoinhaber: _____

Name / Vorname

Konto-Nr.: _____

Straße / Hausnummer

Geldinstitut: _____

PLZ / Wohnort

Bankleitzahl: _____

Datum / 1. Unterschrift

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei:

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei **insider**, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abmeldung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 90

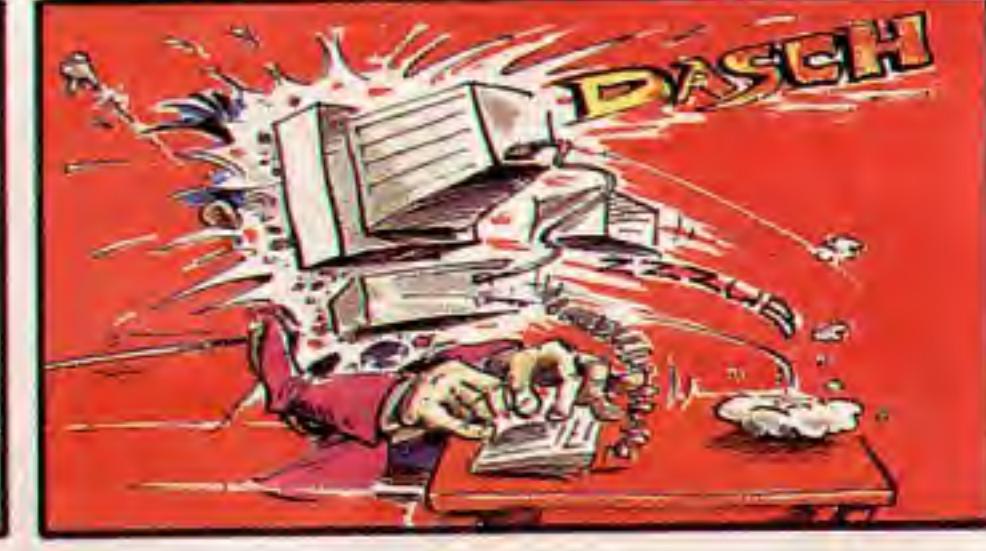
Datum / 2. Unterschrift



KLINGT FAST VERNÜFTIG ... IRGENDWIE...



The unbelievable
ASVIGA
Joker





ERBEN DER ERDE

Der 15jährige **Michael Münch** aus Frankenberg findet die abenteuerliche Viecherei der „Might & Magic“-Macher einfach fabelhaft – und hat der tierischen Detektei am CD³² deshalb auch eine wahre Traumnote vererbt!



„Wo graust du letzte Nacht?“
„Wer könnte die Kugel gestohlen haben?“
„Warum wurde jemand die Kugel geklaut?“

Als Lucas Arts dem Amiga vor einiger Zeit ade sagte, sind gute Adventures hier schon fast eine Seltenheit geworden. Doch New World Computing hat das wohl beliebteste Genre der Amiga-ner neu belebt:

Aus dem schön mit Höhlenmalereien bebilderten Intro ist in einwandfreier deutscher Sprachausgabe zu erfahren, daß die Menschen den Tieren vor vielen Jahren die Geheimnisse des sprechenden Mundes, des fühlenden Herzens, des denkenden Geistes und der greifenden Hand beigebracht haben. Und weil auch jede Spielfigur ihre eigene Stimme besitzt, wird nach dem Vorspann klar, daß man gerade

dem Finale des Denkspieltur- niers auf dem Jahrmarkt der Tiere beiwohnt. Nachdem un- ser Held, der Fuchs Rif, hier leider nur den zweiten Platz belegt, erreicht alle Besucher die schreckliche Nachricht, daß die Sturm kugel gestohlen wurde – wie sollen die Tiere nun das Wetter vorhersagen können?

Da Füchse als diebisch gelten, scheint Rif als Täter bereits

festzustehen, als der Hauptmann des Waldkönigs und der des Keilerkönigs eintreffen, und bald wollen die Keiler unserem Freund an den Kragen. Doch dieser reagiert klug und gibt den Schlammliebhabern zu verstehen, daß nur ein Fuchs schlau genug sei, um das Rätsel zu lösen. Man geht schließlich zwar auf dieses An- gebot ein, stellt Rif aber den Elch Eah und den Keilerkrieger Ook als Reisebegleiter zur Seite – und behält seine Freun- din Rhena als Faustpfand ein. Im weiteren Verlauf ist es herr- lich zu beobachten, wie sich trotz anfänglicher Skepsis eine Freundschaft zwischen den drei Tieren entwickelt, die im- mer mehr vertieft wird...

Neben der guten Story stellt die erwähnte Sprachausgabe einen Höhepunkt des Spiels dar. Dazu kommen sanfte Mu- sik und Grafik in wunderschö-

DIE AKTION GEHT WEITER!

Michael hat also gefunden, was er suchte, wir fahnden indessen weiter – nach talentierten Gast- autoren, die uns ihre Meinung zu einem maximal zwölf Monate al- ten Amigaspiele auf etwa einer Schreibmaschinenseite kundtun. Wer sich demnächst auf dieser Seite verwirklichen will, darf darüber hinaus die Noten für das Objekt seiner Testbegierde, ein Paßbild nebst Altersangabe von sich sowie nachfolgende Adresse von uns nicht vergessen. Verges- sen könnten Ihr nur den Rechts- weg, denn der ist wieder einmal ausgeschlossen.

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

empfehlen, was natürlich nicht bedeutet, daß erfahrene Spieler keinen Spaß daran hätten. Wer also auf der Suche nach einem Abenteuer voller Witz und At- mosphäre ist, der findet es hier! (Michael Münch)



nen 256 Farben. Nur die An- animationen und das etwas rucke- lige Scrolling lassen technisch zu wünschen übrig, aber trotzdem: Wegen des gemäßigten Schwierigkeitsgrades kann man Erben der Erde bedenken- los als Familienadventure

ERBEN DER ERDE		
NEW WORLD COMPUTING/SOFTGOLD		
LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG	
93%	82%	
78% GRAFIK	81%	
70% ANIMATION	72%	
84% MUSIK	83%	
89% SOUND-FX	88%	
88% HANDHABUNG	81%	
97% DAUERSPASS	83%	

Alles CE

...oder was?

Alle unseren eigenen VECTOR-Produkte tragen nicht nur das CE-Zeichen, sie werden auch in unserem eigenen Prüflabor gemäß den Vorschriften des EMV-Gesetzes getestet.

Von Ihrem kompetenten

AMIGA

-DISTRIBUTOR:

A4000 TOWER	4.398,-
A1200	698,-
A1200HD170 Starter-Edition	998,-
Monitor M1438S	599,-

A1200HD270

Internet-Surfer Pack

incl. 144er-Modem, Magic-SoftwarePack, Internet-Software und 100 Freistunden

nur 1.198,-

Verfügbar im Laden

Mo-Fr täglich ab 17:00



Video-Text Decoder

VECTOR VTex - der VideoText-Decoder für den Amiga
• Anschluß am Parallel-Port • Einlesen der Daten von jedem FBAS-Signal (Chinch) • incl. Kabel und anwenderfreundlicher Software (Laden, speichern, drucken usw. Anexx) 99,-

Video-Digitizer

• Echtzeit-Digitizer mit 24 Bit Farbtiefe
• Realtime-Digitizing durch 30MHz A/D-Wandler • 512KB RAM on Board
• bewegte Sequenzen können digitalisiert werden, HardDisk-Recording über PCMCIA • IFF, JPEG, BMP, PCX, TARGA u.v.a. • leistungsfähige Filter mit über 70 Filter- und Effektmöglichkeiten • ab Kickstart/Workbench 2.0, mind. 7.5MB (3MHz) und Festplatte empfohlen) • inklusive Anschlußkabel und Netzteil • optional: S-VHS Einheit für bessere Bildqualität, PCMCIA-Adapter zum A600/1200 für schnellere Datenkonferenz

Graffito24 parallel 269,-
Graffito24 parallel S-VHS 299,-
Graffito24 PCMCIA 349,-
Graffito24 PCMCIA S-VHS 379,-
PCMCIA-Adapter solo 80,-

DFÜ & Modem

Communication Unlimited ist ein neues Terminalprogramm, das seinem Namen alle Ehre macht. Einfach bei der Konfiguration und Bedienung über leistungsfähig und mit richtungweisenden Features ausgestattet:

• einfache Bedienung z.B. Modem-Parameter per Mausklick!
• lauft auf jedem PublicScreen, Größe / Position frei einstellbar
• komplett Style-Guide konform und Fontsensitive
• komplette Gebührenberechnung mit neuen Tarifen der Telekom
• Informationsdaten (bisherige Anrufe, Orlinazeit, letzter Anruf...)
• Import und Konvertierung der Telefonbücher z.B. von TERM und KOMM
• unterstützt XEM Standards (z.B. RCP, XPK, Hydro-Modem (gleichzeitig UP/Download und Chaten) nur 39,-

Data/Fax-Modem Motorola 3400pro 28.800

• Eines der zuverlässigsten Tischgeräte überhaupt • incl. Netzteil, seriell Kabel und Telefonanschlußkabel • Übertragungsstandards bis einschließlich V.34 • DTE-Speed bis 115.200baud • Fax Grp. III • Datenkompression: MNP5/V.42bis • Fehlerkorrektur MNP2/V.42 • Hayes-kompatibler Kommandosatz • RJ11-A116 601F • incl. Terminalprogramm Kommunikation Unlimited 399,-



Das überirdisch gute Angebot:

SIE bringen Ihren A1200

WIR bauen Ihren Tower:

- BigTower Space-Design
- incl. 230W Netzteil
- incl. abgesetzter PC-Tastatur (105T.)
- incl. Kleinmaterial und Montage

499,-

Besuchen Sie unsere Ausstellung oder fordern Sie den Sonderprospekt an



Sie benötigen mehr Platz für Festplatten, CD-ROMs, Diskdrives oder brauchen mehr Steckplätze? Dafür bieten wir Ihnen unsere Tower in Top-Design und erstklassiger Verarbeitung. Präzise Fertigung, solide Verarbeitung, exakte Befestigungspunkte für das Mainboard und losgeschnittene Aussparungen für die Anschlußbuchsen sorgen für problemlose Montage. Die Innenaufzage, in die Ihr Mainboard und die Zubehörteile eingebaut werden, sind sachgerecht entgratet und polverbeschichtet. Dies dient der Isolation und begrenzt die Verletzungsgefahr beim Einbau von. Wer sich jemals beim Montieren an scherhaftem Metall geschnitten hat, wird dies zu schätzen wissen. Im Lieferumfang der Towergehäuse befinden sich bereits alle notwendigen Kabel zum Einbau eines Standard-Amiga.

Test Amiga Magazin 02/96: SENN GUT (A4000)

Tower & Zubehör für A1200:

Towergehäuse	279,-
Netzteil 230W	99,-
Kabel für A1200 Tastatur	69,-
Gehäuse für A1200 Tastatur	69,-
Adapter für PC-Tastatur	99,-
PCMCIA-Winkeladapter	59,-
Adapter Blizzard SCSI auf 50pol intern	79,-
ISA Shuttleboard Zorro II	299,-
ISA Shuttleboard Zorro III	a.A.
PCI Shuttleboard Zorro III	a.A.

Tower & Zubehör für A4000:

Towergehäuse	299,-
Netzteil 230W	119,-
Adapter für PC-Tastatur	74,-
ISA Shuttleboard	299,-
PCI Shuttleboard	399,-

PC-Tastatur 115 Tasten

Tower & Zubehör für A2000:

Towergehäuse	299,-
Netzteil 230W	119,-
Adapter für PC-Tastatur	69,-

Tower & Zubehör für A3000:

Towergehäuse	299,-
Netzteil 230W	119,-
Adapter für PC-Tastatur	69,-
ISA Shuttleboard	349,-
PCI Shuttleboard	399,-

Tower & Zubehör für A4000:

Towergehäuse	299,-
Netzteil 230W	119,-
Adapter für PC-Tastatur	74,-
ISA Shuttleboard	299,-
PCI Shuttleboard	399,-

PC-Tastatur 115 Tasten

Zubehör

BLIZARD

Cyberstorm 060/50 MKII für A4000	1.349,-
SCSI-Kit MKII für Cyberstorm MKII	349,-
I/O-Modul für Cyberstorm	799,-
Blizzard 1260 für A1200	1.249,-
Blizzard 1230-IV für A1200	349,-
SCSI-Kit für Blizzard 1230-IV und 1260	199,-
RAM Board 1MB für A600	119,-
VECTOR-RAM Board 2MB A570	249,-
VECTOR-RAM Board 2MB A500 (0,5 & 1MB Chip)	249,-
Cybervision64 mit 2MB/4MB	629,- / 829,-
ATAPI CD-ROM Controller für A1200	189,-
4fach-Speed / 6fach-Speed CD-Drive ATAPI	179,- / 349,-
4fach-Speed / 6fach-Speed CD-Drive SCSI	289,- / 499,-
A1200 CD-Controller & QUAD-Speed komplett	359,-
A1200 CD-Controller & SIX-Speed komplett	529,-
HardDisk 2,5" Komplettset 540 MB AT-Bus	449,-
HardDisk 2,5" Komplettset 810 MB AT-Bus	699,-
3,5" Festplatten AT-Bus/SCSI auf Anfrage	
10MEGA ZIP-Drive SCSI 100MB/Cartridge solo	429,- / 39,-
VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller	149,-
Oktogen2008 SCSI-Controller für A2. / 3. / 4000	259,-
SCSI-Gehäuse für eine 3,5" Harddisk	159,-
SCSI-Tower 2fach für 3,5" oder 5,25" Geräte	189,-
SCSI-Tower 4fach für 3,5" oder 5,25" Geräte	249,-
Harddisk-Adapter von 2,5" auf 3,5" im A600/1200	29,-
TwinCan-Adapter 2,5" und 3,5" im A600/1200	39,-
VECTOR KickUM Spezial für 2Roms im A600	39,-
VECTOR KickUM 3 für 3Roms im A500/A2000	39,-
VECTOR KickUM 2plus 2Roms A500/A2000 spezial 3.1	29,-
AS320 (A500 oder A2000), AS306 (A600)	179,-
AS312 (A1200), AS330 (A3000), AS340 (A4000)	209,-
Kickstart-ROM V1.3/2.0/2.05	ab 39,-
Disk-Laufwerk intern/extern A500 bis 1200	ab 89,-
VGA-Adapter für A1200/A4000	29,-
Adapter VGA-Invert (23pol. Monitestecker an Grafikkarte)	39,-
Trackball Crystal mit leuchtender Kugel	79,-
VECTOR 470dp. Maus incl. Mouseholder/Pad	49,-
VECTOR Midi-H Interface	129,-
VECTOR MicroSound-Sampler II	79,-
VECTOR MicroSound-Sampler II WiFi	99,-

CD32 Shuttle



499,-

Machen Sie einen vollwertigen Rechner aus Ihrem CD32! Das VECTOR Shuttle zum CD32 ist ein Unterstellgerät, in dem alle nötigen Schnittstellen enthalten sind. Es ist mit Echtzeituhr/ Datum ausgestattet und verfügt über einen AT-Bus-Festplattencontroller und einen durchgeführten Systembus zur Weiterverwendung des MPEG-Moduls bzw. zum Anschluß von Erweiterungen. Das wichtigste "Extra" ist dann Shuttle serienmäßig: ein Diskettenlaufwerk ist schon eingebaut!

*externer Anschluß für zusätzliche Netzteil/Tastatur (PC AT), Floppy, Monitor, Parallel/Seriellport

*interner Anschluß für Festplatte 3,5" AT-Bus, SIMM-Speicher in 2,4 oder 8MB (inkohlbar), math. Co-Pro

Besuchen Sie uns in unseren Geschäften oder bestellen Sie Postversandkosten ab DM 15,- Eherab und Entgelte der Post/Pack ab DM 30,-. Alle Preise in DM inkl. MwSt. Lieferung per Kurierzulieferer innerhalb 24 Stunden. Anfragen/ Zwischenverkauf vorbehalten. Sie finden den gesuchten Artikel nicht? Wir filtern weitere Ersatzteile. Erhältliche Software: Das in unserem Sortiment. Finden Sie diesen Katalogen Katalog ab. Wir versetzen Ihren Antrag schnell & zuverlässig vom Nachschub!

VECTOR

Distributor

HK-Computer GmbH

Hünninger Weg 220 • D-50969 Köln

Mo-Fr: 09:15-18:00 14:00-16:00

Telefon: 0221 / 349062

Telefax: 0221 / 349065

Mailbox: 0221 / 349024



Amiga, Amiga und Amiga sind eingetragene Marken der Commodore Group.



Exakt ein Jahr nach „Hollywood Pictures“ aus den Starbyte-Studios legt nun Games 4 Europe eine weitere Wirtschaftssim für werdende Filmgule vor – deren Qualitäten es schier unglaublich machen, daß es sich dabei um die allererste Eigenproduktion des Labels Silver Style Entertainment handelt!

So ganz neu sind die Berliner aber nicht im Geschäft, hat sich ihr Chef Carsten Strehse doch bereits als Konvertierer von Ikarions „Caribbean Disaster“ einen Namen unter den Amigos gemacht. Für dieses gänzlich unter seiner Leitung entstandene Projekt scharte der ausgewiesene Cineast nun ein Jahr lang rund 30 Leute um sich, was man dem Ergebnis auch anmerkt: Sämtliche Zahlen und Daten entsprechen in weitem Umfang der Realität im Filmgeschäft.

Inhaltlich dreht sich alles um das Bestreben von bis zu fünf Jungproduzenten (für fehlende Nachwuchs-Spielbergs springt der Rechner ein), innerhalb von maximal 20 Jahren eine runde Milliarde Mark auf dem Konto anzuhäufen. Der Weg zum Zelluloid-Tycoon beginnt frühestens 1985, führt über Monatsetappen, sprich Runden und endet spätestens anno 2005. Wer ihn erfolgreich gehen will, muß beim Publikum populäre Streifen produzieren und gewinnbringend vermarkten, wobei jede getätigte Aktion eine bestimmte Menge an Zeit verschlingt.

Nachdem man sich also für eines von sechs Konterfeis nebst Firmenlogo entschieden hat, geht's in das Büro bzw. Hauptmenü, wo die Maus wahlweise an einer frei verschiebbaren Iconleiste oder dem Mobiliar nagen darf. So oder so muß zunächst ein Drehbuch erworben werden. Der Preis hängt dabei stark von der Qualität ab; offeriert werden Skripts aus 15 Bereichen von der Komödie über den Krimi bis hin zu Science-fiction und Horror. Ehe man sich hier für seinen persönlichen Geschmack entscheidet, sollte man aber eine Marktanalyse über die derzeit angesagten Filmgattungen einholen – ist so was momentan nicht im Angebot, kann nämlich auch eine Auftragsarbeit an einen von 30 Drehbuchautoren vergeben werden. Weitere Beziehungen erwirbt man durch Anklicksatz-Telefonate mit mehr

oder weniger berühmten Regisseuren und Schauspielern; schon weil sich das eitle Pack u.U. weigert, unter einem Nobody zu arbeiten. Woraus sich ganz zwanglos ergibt, daß für die ersten Produktionen nur preiswertes, aber kaum professionelles Personal zur Verfügung steht.

Stehen Autor, Regisseur und Akteure dann auf der Gehaltsliste, müssen noch je eines der sechs Studios und vier Tonstudios angemietet werden. In letzteren finden sich über 40 anwählbare Angestellte, um für den guten Ton (von Tekkno über Soul bis hin zur Klassik) zu sorgen. Je nach dem gewählten Genre sind nun noch zwischen sechs und zehn Qualitätspunkte auf sechs Kategorien wie Kulissen, Kostüme, Maske und Spezialeffekte zu verteilen, eher der Streifen binnt einiger Runden selbstständig vollendet wird – immer vorausgesetzt, daß kein Zufallsereignis wie ein Kulissenbrand oder die Eskapaden eines Stars zu Verzögerungen führen. In solchen Fällen mag es auch erforderlich werden, selbst ans Set zu kommen, um in Anklicksätzen Streitereien zu schlichten oder das Portemonnaie für zusätzlich entstandene Kosten zu zücken. Ist der Film im Kasten, geht's an die Vermarktung. Dazu kann man während einer Testvorführung die Meinung namhafter Kritiker einholen („Nur Schmierdarsteller...“), was erste Aufschlüsse über den zu erwartenden Erfolg bringt. Der hängt u.a. auch von der Altersfreigabe ab, da Mehrfachvermarktungen und der Verkauf von TV-Rechten meist nur bei familienfreundlichen Movies möglich



Das Hauptmenü mit frei verschiebbarem Iconleiste



Promi-Talk per Telefon



Fünf Film-Mogule mischen mit

sind. Andernfalls bleibt eventuell nur die Videothek als weniger lukrativer Absatzmarkt, oder es droht schlimmstenfalls der Notverkauf an einen Raubkopierer. Straßenfeger werden dagegen mit Trophäen, Eintragungen in die ewige Top-Ten-Liste sowie imagefördernden TV-Interviews belohnt. Und wer würde nicht gerne mal versuchen, sich in der Glotze mit diplomatischen Antworten bei der Bran-

che und dem Publikum gleichermaßen beliebt (und nicht lächerlich) zu machen?

Am Ende jeder Runde wartet eine von 200 zumeist recht ulkigen Entscheidungen: Werden etwa sexistische Äußerungen der Angestellten toleriert, untalentierte Verwandte eingestellt oder Spendenaufrufe befolgt? Die Antworten auf

solche Fragen entscheiden über das (prozentual bewertete) Image bei der Konkurrenz, der Belegschaft und in der Öffentlichkeit, was sich wiederum darauf auswirkt, ob demnächst echte Promis für die Produktionen zu ergattern sind. Irgendwann wird man freilich nicht mehr darum herumkommen, stündliche Mitstreiter zu verpflichten und kräftig die Werbetrommel zu röhren, denn die Konkurrenz schlafst schließlich nicht. Während der Rubel in den ersten Jahren also noch wie geschmiert rollt, sieht man sich gegen Spielende oft mit einer Kostenexplosion konfrontiert, die den Kreditrahmen der Hausbank sprengt und den schweren Weg zum sündteuren Kredithai erforderlich macht.

Eine schöne Wirtschaftssimulation also, wenn auch keine allzu schön präsentierte: Das mit 120 namentlich verballhornten VIPs und zahlreichen Statistiken aufwartende Geschehen flimmert in einem knappen Dutzend unanimerter Bilder über den Screen; auch die rockig-orchesterale Soundkulisse ist etwas abwechslungsarm – aber bis auf das dort vorhandene Intro gilt das ja ebenso für die PC-Version. Weitauw wichtiger ist ohnehin, daß Der Produzent aufgrund seiner Thematik, seiner Komplexität, dem gut abgestimmten Gameplay und nicht zuletzt der komfortablen Bedienbarkeit auch langfristig zu motivieren vermag. Da hört man es gerne, daß diese gelungene Simulation demnächst auch im ECS-Kino zur Aufführung kommt! (md)

Besuch am Drehort

Diese Trophäe ist hochverdient!

Die Zuschauer stürmen den Saal

Eine erste Trendanalyse

Zahlen, Daten, Fakten

Mutterkeller **Offenlichkeit** **Branche**

Und was meint die Kritikerin?

81% CINEASTISCH

MOVIE-MANAGEMENT

GRAFIK	64%
ANIMATION	-
MUSIK	62%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	85%

VARIABEL: 5 STUFEN

PREIS	DM 89,-
--------------	----------------

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	10 SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

DER PRODUZENT - DIE WELT DES FILMS (GAMES 4 EUROPE)

MOVIE-MANAGEMENT

81%
"CINEASTISCH"



GRAFIK 64%

ANIMATION -

MUSIK 62%

SOUND-FX -

HANDHABUNG 83%

DAUERSPASS 85%

VARIABEL: 5 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF 1 MB

DISKS/ZWEITFLOPPY 6 JA

HD-INSTALLATION JA

SPEICHERBAR 10 SPIELSTANDE

DEUTSCH KOMPLETT

TRACKSUIT MANAGER 2

Nachdem wir in der letzten Ausgabe AGA-Manager eindringlich davor gewarnt haben, einen Vertrag bei Alternative Software zu unterzeichnen, werden die Chefsessel englischer Fußballklubs nun Normal-Amigos angeboten.

Was auf A1200/4000 schon nicht recht war, ist jetzt erst so richtig billig; beispielsweise sind die Soundeinstellungen in der Kabine geblieben – wo der hiesige Musik- und Effekt-Krach ebenfalls hingehört. So kommt man aber wenigstens nur noch zu Beginn in den zweifelhaften Genuss des Titeltracks, und im Fall der Fälle bewahrt der Lautstärke- regler vor Gehörschäden: Es warten Klickgeräusche sowie bei Begegnungen nur mehr sporadischer Torjubel; und auch das bloß, falls mehr als 512 KB Chip-RAM im Compi schlummern. Viel schlimmer ist, daß die netten Hintergrundbildchen (anno AGA der einzige optische Silberstreif an diesem trüben Horizont) während der Konvertierung deutlich Farben eingebüßt haben und sich nun vollends in dieses grafische Trauerspiel einfügen. Aber egal, schließlich werden sie die meiste Zeit ja eh von bonbonbunten Tabellen und Statistiken verdeckt. Der Weg per Nager durch das knallige Chaos ist immer noch ein Fall für wahre Orientierungskünstler, in Sachen Bedienungskomfort rutschte man sogar noch ein Stückchen weiter in Richtung Abstiegszone ab. Denn wie gehabt gibt's wieder die nervige Codeabfrage über die Hieroglyphen auf dem Etikett der zweiten Diskette, und Manager ohne Zweitläufer dürfen fleißig mit den drei Datenträgern jonglieren

– wobei der zum Speichern eines Spielstandes sogar noch selbst beigesteuert werden muß. Dazu kommt, daß die Aufbereitung der diversen Daten vor dem ersten Arbeitstag und die sonstigen Ladezeiten nun nochmals länger dauern.

Wer jetzt immer noch motiviert ist, den wird es freuen zu erfahren, daß rein inhaltlich bei den Features keinerlei umsetzungsbedingte Ausfälle zu vermelden sind. So dürfen ein oder zwei Spieler ihren Wunschverein aus den vier höchsten Spielklassen der Insel wählen. Mit allen finanziellen und sportlichen Mitteln gilt es dann, den Club in Liga sowie nationalen und internationalen Pokalwettbewerben von Sieg zu Sieg zu führen, um sich mit Erfolgen auch für interessantere Brötchengeber zu empfehlen. All die Optionen vom Transfermarkt über unterschiedlich qualifizierte Mitarbeiter bis hin zu den vielen taktischen Möglichkeiten kratzen allerdings nicht im entferntesten an der Komplexität von Kon-



Selbst dem Büro fehlt das Niveau

kurrenten wie dem „Bundesliga Manager Hattrick“. Und die ebenso dünne Anleitung ist genau wie sämtliche Screen-Texte und letztlich eben auch das Gameplay „very british“. Dieser konsequent durchgezogene Anglizismus ist denn aber auch die einzige Chance für den Hersteller, von diesem Spiel hierzulande wenigstens ein paar Exemplare absetzen zu können: Wer würde schon allen Ernstes ein Game mit dem schönen Namen „Trainingsanzug Manager“ kaufen? Noch dazu, wenn er sich damit nur ein leeres Hemd einhandelt... (st)



TRACKSUIT MANAGER 2 (ALTERNATIVE SOFTWARE)

FUSSBALL-MANAGEMENT

38%
„ARMSELIG“



GRAFIK 33%

ANIMATION –

MUSIK 27%

SOUND-FX 49%

HANDHABUNG 42%

DAUERSPASS 36%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 49,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

Wir sichern Eure Daten auf CD-ROM

...und zwar von:

- **CD-ROM** AMIGA/PC/MAC 60,- DM
- **Externer SCSI-Festplatte** PC/MAC 90,- DM
- **SyQuest-Medien (max. 3)*** PC/MAC 130,- DM
- **DAT-Band*** PC/MAC 100,- DM

Abschnitt ausschneiden
und einsenden an:

Prolit Studio GmbH
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Tel: 089/4606106
Fax: 089/4603215

Hiermit beauftrage ich die Prolit-Studio GmbH, die auf folgendem Datenträger enthaltenen Daten Ext. SCSI-Hard-disk SyQuest-Wechsel-HD* DAT-Band* CD-ROM anderes Medium*: _____ auf eine Gold-CD (WORM mit 640 MB) zu sichern und versichere, daß ich rechtmäßiger Nutzer/Eigentümer der eingesandten Daten/Programme bin und die CD nur zu Sicherungszwecken verwenden werde.

Die Rücksendung erfolgt per Nachnahme zzgl. NN-Gebühr oder Verrachnungsscheck, plus Versandkosten 9,50 DM

Name: _____

Straße: _____

PLZ und Ort: _____

Ort/Datum/Unterschrift: _____

Die Prolit Studio GmbH kann keine Gewähr für die 100% Kompatibilität aller angelieferten Datenträger mit unserem Duplikationssystem übernehmen und folglich eine erfolgreiche Kopie nicht garantieren.

*in diesem Fall sowie bei nicht IBM-PC- oder MAC-Formaten bitten wir vorab um telefonische Rücksprache

LOST ON PARROT ISLAND

Um die Reise zur Papageieninsel (auf der übrigens kein einziger Papagei herumflattert) antreten zu können, braucht man einen Amiga mit 1 MB RAM und Festplatte, auf der sich die beiden Disks ausbreiten können. Anschließend informiert ein kurzes Intro aus vier spärlich animierten Bildern den Spieler über das traurige Schicksal des schiffbrüchigen Helden: Verständlich, daß der Digi-Robinson nur noch heim will – zumal er sich hier (wie auf den Fotos zu sehen) offenbar noch eine Gelbsucht eingefangen hat...

Um dem Gedanken Taten folgen zu lassen, nimmt der mausgesteuerte Insulaner wider Willen zunächst den Strand des Eilands genau unter die Lupe. Und das ist wortwörtlich zu verstehen, denn manche der Sammelobjekte entdeckt man erst nach gründlichem Erforschen des kompletten Bildschirm Inhalts. Im weiteren Verlauf lernt man auch noch zwei Ureinwohner kennen, die sich gerne für automatisch ablaufende Gespräche und kleine Tauschgeschäfte zur Verfügung stellen. Leider ist deren (wahlweise deutscher oder englischer) Wortschatz ebenso beschränkt wie die Liste der vorrätigen Items: Rund zehn Objekte dürfen mit acht verschiedenen Aktionsmöglichkeiten kombiniert werden. Das wiederum funktioniert aber nur, falls es

das Programm an dieser Stelle auch vorsicht, ansonsten wird jeder Versuch zum Benutzen eines Gegenstands schon im Ansatz unterbunden. Und als ob diese räumlich/gegenständliche Beschränkung nicht schlimm genug wäre, trickst sich das Game unfreiwillig sogar selbst aus, indem es (bzw. der darin enthaltene Bug) dem Spieler gelegentlich erlaubt, einen der beiden Inselbewohner hinters Licht zu führen. Mit der Folge, daß die normalerweise etwa 30minütige Spielzeit auf die Hälfte zusammenschrumpft.

Kurzum, die primitiv zusammengeflickte Handlung stellt selbst für Neulinge im Abenteuergenre eine glatte Unterforderung dar. Dazu paßt die farbarme Grafik mit ihren wenigen, lächerlichen Animationen – klar, daß auch die Locations immer nur screenweise umgeschaltet werden. Während der Programmierer und der Grafiker also offensichtlich von allen guten Geistern verlassen waren, hat sich der Komponist der stimmungsvollen Begleitmusik erstaunlich viel



Heute beißen sie wieder gar nicht



Unser Vorgänger hatte wohl weniger Glück...



Das kurze Ende eines kurzen Spiels

Ein Abenteuerurlaub in der Karibik zum erholsamen Supersonderpreis von 20 deutschen Kokosnüssen – das ist doch einfach zu schön, um wahr zu sein?! Stimmt leider ganz genau.



Lauter Gilblinge: Modefarbe oder Malaria?

Mühe gegeben: Egal, ob man am Strand, im Urwald oder in der ebenfalls vorhandenen Höhle herumtappt, stets wird man von den passenden Klängen begleitet. Die in der Tat vollständig fehlenden Sound-FX werden somit kaum vermisse. Ob dieses nette Hörerlebnis mit restlos überflüssigem Begleitspiel einen Zwanziger wert ist, muß jeder selbst entscheiden. Für die Sammler exotischer Soft haben wir die Bezugsadresse hier jedenfalls mal angegeben. (mz)

Bezug:
Frank Otto
Grelckstr. 27
22529 Hamburg

LOST ON PARROT ISLAND (FRANK OTTO)

ADVENTURE

27%
„PRIMITIV“



GRAFIK	19%
ANIMATION	14%
MUSIK	68%
SOUND-FX	–
HANDHABUNG	46%
DAUERSPASS	25%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 20,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	SPIELSTAND
DEUTSCH	KOMPLETT

KLASSIKER

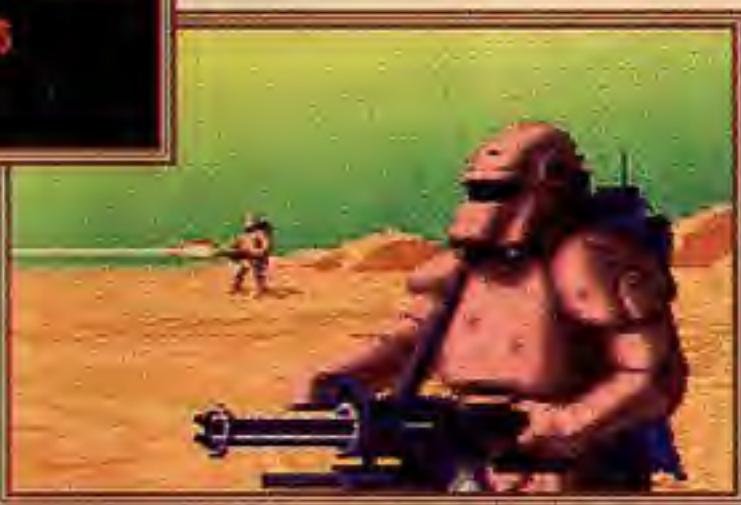
DUNE-II

Der Kampf um Arrakis

Mit seinem Vorgänger hat das Strategical aus den Westwood Studios nur das Szenario der Romanreihe gemeinsam, ansonsten fand anno 1993 auf Arrakis ein komplett neues Spiel statt. Die planetare Wüste mit dem treffenden Spitznamen Dune wurde zum Austragungsort wortwörtlich wüster Schlachten um das Gewürz Melange – der von riesigen Sandwürmern produzierte Rohstoff ist nämlich Grundlage für die gesamte Raumfahrt im Universum. Als Chefstrategie eines der drei beteiligten Adelshäuser (die friedfertigen Atreiden, die gemäßigen Ordos und die rücksichtslosen Harkonen) zieht der Spieler in einen vom Imperator angezettelten (Wett-) Kampf, in den sich das galaktische Oberhaupt gegen Ende sogar persönlich einmengt. Wodurch der Schwierigkeitsgrad über die jeweils neun Missionen langsam, aber stetig ansteigt...

Tatsächlich muß zu Beginn des Spiels nur eine bestimmte Menge Gewürz geerntet werden, im weiteren Verlauf variieren die Aufgabenstellungen dann – allerdings eher geringfügig, denn letztlich laufen die meisten Mis-

Kaum ein anderes Strategiepos hat die Amiga-Feldherren so in den Bann gezogen wie das SF-Spektakel um Frank Herberts Wüstenplaneten – selbst nach drei Jahren mischt es immer noch ganz oben in Euren Charts mit!



sionen doch nach demselben Schema ab: Zunächst werden die Gewürzfelder mit gigantischen Erntemaschinen geplündert, danach mit den solchermaßen erwirtschafteten Finanzmitteln schlagkräftige Truppen auf die Beine gestellt und zuletzt die Gegner Einheit für Einheit aufgerieben. Dabei ist stets auf umherwandernde Sandwürmer zu achten, die ganze Fahrzeuge verschlingen können.

Der Reiz der Geschichte liegt also weniger im Einfallsreichtum der Missionen als

vielmehr im fortlaufenden Handlungstrang. So darf nach jedem erfolgreichen Einsatz das nächste Zielgebiet ausgewählt werden, ein persönlicher Berater gibt zu allem und jedem seinen (wenig hilfreichen) Senf dazu, und das Waffenarsenal wird kontinuierlich erweitert. Zudem unterscheiden sich die verfügbaren Einheiten der einzelnen Häuser doch recht deutlich voneinander: Während die Harkonen schon bald schwere Geschütze wie Battle Tanks auffahren und zuletzt mit alles vernichtenden Devastatoren und Mittelstreckenraketen drohen, verfügen die Atreiden lange Zeit nur über relativ leichte Gefährte. In ihren Diensten muß man während des Spielverlaufs eben ganz eigene Spezialwaffen wie etwa die gefürchteten Sonic Tanks oder fliegende Omithopter entwickeln.

Optisch präsentieren sich die Wüstenkämpfe selbst eher unspektakulär, besser gefallen da schon die zahlreichen Abbildungen der Gebäude und Einheiten sowie das sehr schicke Intro. Die deutsche Sprachausgabe klingt zwar, als hätte sie ein Exil-Holländer ins Mikrofon geschnellt, trägt aber dennoch nicht unerheblich zum Charme des Spiels bei. Auch die zuverlässige Maussteuerung bietet keinen Anlaß zur Klage, und da der Wüstenkrieg auch und gerade auf hochgerüsteten AGA-Maschinen mit Festplatte klaglos seinen Dienst verrichtet, hat er bis heute nur unmerklich Staub bzw. Sand angesetzt. (mz)



Wer seine Augen liebt, der mutet ihnen besser nur qualitativ hochwertige Hardware zu. Als Fachmagazin für gute Optik haben wir einen kritischen Testerblick auf drei neue Sehhilfen der digitalen Art geworfen: einen TV-Tuner, einen VGA-Adapter und einen Multimedia-Monitor.

AKTUELLE VIDEO-HARDWARE



DER FERNSEH-MACHER

Der italienische Hersteller Savage hat scheinbar einen akzeptablen Kompromiß zwischen Preis und Leistung gefunden: Sein rund 200 Mark teurer TV-Tuner 518 B besteht aus einem Monitorschwenkfuß mit eingebautem Fernseh-Empfangsteil, der unter jeder herkömmlichen Videoglotze (Philips, Commodore 1084 etc.) Platz findet und diese zum Allroundgerät macht. So weit die Theorie, in der Praxis klappt indessen bloß die Einprogrammierung der bis zu 40 Sender in den nicht kabeltauglichen Tuner, wie sie soll. In Sachen Komfort, Bild- und Verarbeitungsqualität herrscht dagegen das reine Grauen: Das Bild ist verrauscht, kontrastarm und wird am Rand zum Teil von „Grafikfehlern“ entstellt. Die labbrigen Tasten

sind im Nu ausgeleiert, die Verbindung zwischen Sockel und Monitor erfolgt über schief sitzende Cinchbuchsen als Mono-Audio und Video-Composite. Und die Suche nach dem Audio-Ausgang zum Anschluß der Stereoanlage verläuft ebenso erfolglos wie die nach mitgelieferten Batterien für die Fernbedienung. Schließlich ist die deutsche Kurzanleitung auch nur für erfahrene TV-Installateure verständlich. Da wundert man sich nicht, daß kein GS- oder CE-Prüfsiegel vorhanden ist und der Netztrafo bald ärgerlich zu brummen beginnt...

Monitor-Stellfuß mit integriertem TV-Tuner zum Anschluß an den Videomonitor.

Preis: 199,- DM
Hersteller: Savage
Bezug: Fa. Omega,
Tel.: 0441/8 22 57

DER GRAFIK-KONVERTER

Ebenfalls aus Italien stammt dieser externe Scandoubler für A1200 und A4000: Der Super VGAmi von Cabletronic erlaubt die Benutzung der spieletypischen Grafikmodi wie LoRes und HiRes an einem dafür eigentlich nicht gedachten VGA-Monitor. Und er erledigt diesen Job auch recht ordentlich; die Installation der kleinen Box zwischen dem RGB-Videoport am Amiga und dem Monitor bereitet ebenfalls keinerlei Probleme. Kurz zu den technischen Details: Das Bild wird in der Box zwischengespeichert, aufbereitet und mit der doppelten Vertikalfrequenz (31,5 kHz) weitergeleitet – ohne dieses Tuning würde der VGA-Monitor lediglich wüst flackern. Allerdings werden dabei nur 32.768 Farbtöne

berücksichtigt, wodurch gelegentlich winzige Farbfehler auftreten. Auch das NTSC-Format und einige hochauflösende Grafikmodi erscheinen oft nicht korrekt am Screen; dagegen funktionieren die für Anwendungen wichtigen Productivity-Modi Multiscan72 und Euro72 astrein. Angesichts des hohen Preises von 269,- DM rentiert sich die Sache aber nur bei einem ohnehin vorhandenen VGA-Monitor, sonst ist man mit einem universell einsetzbaren Gerät wie dem M1438S von AT besser bedient.

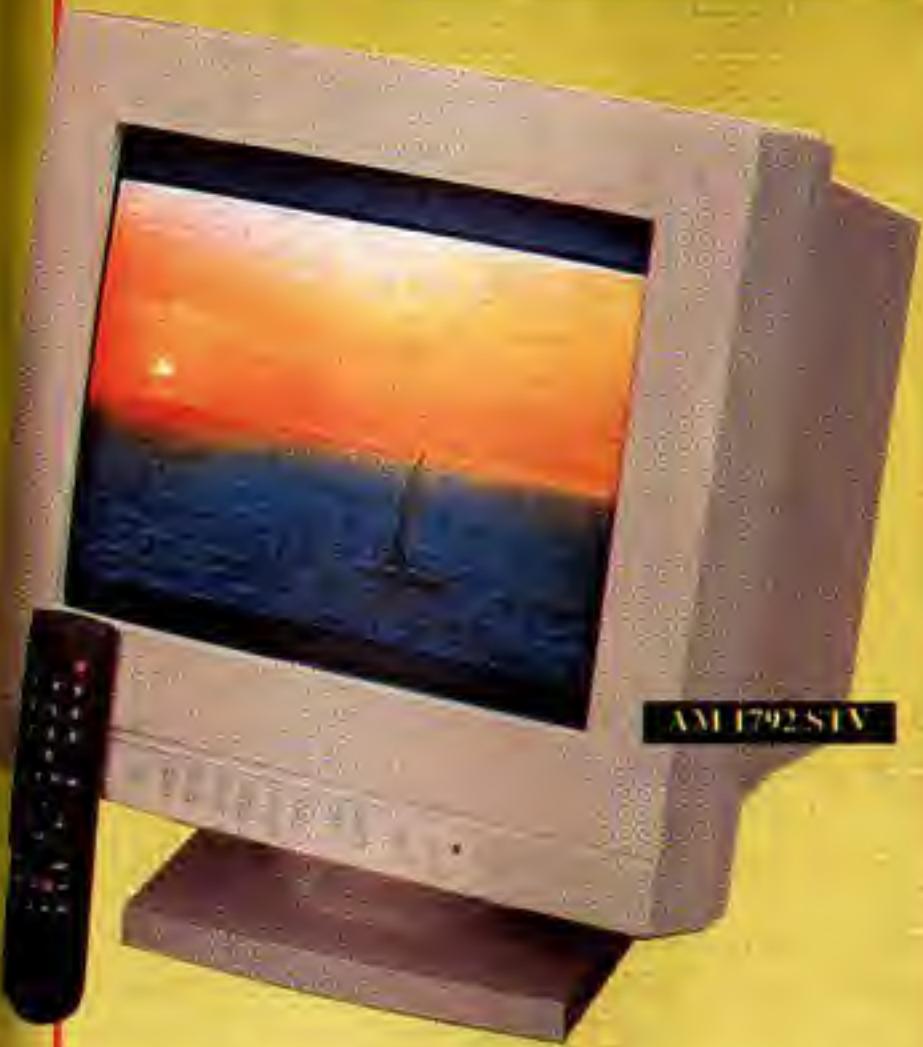
Externer Scandoubler für A1200/4000, der die Benutzung der gängigen Amiga-Video-Modi an einem einfachen VGA-Monitor ermöglicht.

Preis: 269,- DM

Hersteller: Cabletronic
Bezug: Fa. Omega,
Tel.: 0441/8 22 57



LEISER CLUB



DER MULTI-MONITOR

Der AM 1792 STV von VOB basiert auf einem Nokia-Gerät und kombiniert den 17"-Monitor gleich mit einem Fernseh-Empfangsteil. Mittels RGB-Stecker und Antennenbuchse ist der Anschluß an Amiga und Hausantenne binnen Sekunden erledigt, doch leider fehlt ein Scart-Eingang für die technisch optimale Verbindung zum Videorecorder oder Satelliten-Receiver. Aber das ist praktisch auch schon das größte Manko in diesem Fall.

Die Elektronik beherrscht die wichtigsten Amiga-Grafikmodi (HiRes, LoRes, Productivity etc.), und dabei stören auch kaum blanke Stellen an den Screenrändern; weniger gebräuchliche Modi wie z.B. Double PAL.

werden jedoch nicht unterstützt. Der kabeltaugliche TV-Tuner hat Videotext eingebaut, läßt sich per Fernbedienung und Onscreen-Menü leicht programmieren, bietet ausreichend Kanal-Speicherplätze und liefert ein exzellentes Bild. Bloß dem Stereoton fehlt irgendwie die Wucht, und Cinch-Buchsen zum Anschluß an die Stereoanlage gibt's auch nicht. Alles in allem aber ein solides Angebot mit vertretbaren Mängeln – zum allerdings ziemlich stolzen Preis von etwa 1.800 Märkern. (rl)

Für jeden Amiga geeigneter Multiscan-Monitor mit hochwertigem TV-Tuner, der alle wichtigen AGA-Grafikmodi unterstützt.

Preis: 1.799,- DM
Hersteller: VOB
Bezug: VOB,
Tel.: 0231/961 02 80

**VOLL INFORMATIV,
VOLL ÜBERSICHTLICH,
VOLL OK**

NEU

DER ULTIMATIVE NETGUIDE FÜR SURFER



**REPORTAGEN + NEWS + TESTS
UND VOR ALLEM JEDE MENGE
SITES FÜR JEDEN GESCHMACK
MONATLICH AUF 84 SEITEN**

**AB 28. JUNI FÜR
NUR 5,- DM
AM KIOSK!**

Daß die elektronische Post am Amiga nicht nur per Turbo und „Term“ abgeht, beweist dieses Programm, mit dem sich auch kleine „Freundinnen“ im großen Datenmeer freischwimmen können – ein Modem vorausgesetzt.

TERMINALPROGRAMME UNTER DER LUPE:

NComm

Wie das in der letzten Ausgabe vorgestellte „Term“ ist auch NComm kein kommerzielles Produkt, sondern Giftware. Es genügt also, den Machern ein kleines Präsent zukommen zu lassen, um den regelmäßigen Gebrauch des Progs

Down- bzw. Uploads festgelegt, fehlt noch die Einstellung für den sogenannten Handshake, wie das Abstimmen der beiden Modems nach Verbindungsaufbau genannt wird. Ist die Datenschleuder dazu in der Lage, sollte man RTS/CTS aktivieren, denn erst dieses Verfahren ermöglicht verlustfreien Datenaustausch bei hohen Übertragungsgeschwindigkeiten.

Neben diversen anderen Transferprotokollen beherrscht NComm natürlich auch das schnelle „ZModem“ inklusive Auto-Download- und -Upload-Option. Im digitalen Telefonbuch können zusätzlich Abweichungen von der Grundstellung eingetragen werden, um z.B. je nach

haben. Übrigens stehen 46 der Einträge per Pulldown-Menü und zehn via Hotkeys direkt zur Verfügung. Oft verwendete Eingaben finden als Makros auf den doppelt belegbaren Funktionstasten Platz, und auch an eine Scrollback-Funktion wurde gedacht: Alles, was während einer Surfession am Screen erscheint, läßt sich abspeichern und jederzeit nochmals sichten, damit keine der teils rasant vorbeiflitzenden Informationen verlorengeht. Ein besonderes Schmankerl ist die integrierte Scriptsprache; auf ihr basiert auch das enthaltene „NComm Host System“. Damit wird der User zum Sysop seiner eigenen kleinen Mailbox, die u.a. Bereiche für private und öffentliche Mitteilungen, eine Chat-Funktion, die Möglichkeit zum Up- bzw. Download via wählbares Protokoll und vieles mehr bietet.

Kurzum, NComm ist die Alternative für Amigos ohne Turbomotor unter der Haube: Auch mit diesem „Kleinwagen“ kommt man über die Datenaubahn ans Ziel. (st)



Konfigurieren per Pulldown-Menüs

zu legalisieren. Wer es sucht, wird als Besitzer eines Modem-Komplettspakets der Firma TKR auf dem mitgelieferten Silberling stündig, ansonsten muß man eben im PD-Pool angeln.

In puncto Hardware gibt sich NComm anspruchslos, denn via internes Floppy-Laufwerk ist es bereits auf einem A500 mit 512 KB RAM startfähig – mit Blick auf die Telefongebühren und zu Gunsten von mehr Komfort seien eine Festplatte und eine Extraportion Speicher jedoch dringend empfohlen. Im Gegensatz zu „Term“ liegen hier sowohl das Programm als auch die diversen Dokumentationsfiles komplett in Englisch vor, was Gelegenheitssurfer angesichts der auf das Notwendigste beschränkten Konfigurationsmöglichkeiten über Pulldown-Menüs aber sicher verschmerzen können. Hat man die Baudrate, 8-Farben-ANSI-Emulation, den Zeichensatz sowie die Pfade für

angewähltem Ziel IBM- oder Amiga-Font für stets korrekte Umlaute parat zu



So kann die eigene Mailbox aussehen



Das digitale Telefonbuch

IMPRESSUM

Berausgeber
Michael Labiner
Verantw.)

Chiefredaktion
Bachim Netzelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Redakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion

Die Albers (o/c)
Manfred Duy (md)
Brigitte Labiner (bl)
Richard Löwenstein (d)
Max Magenauer (mm)
Bachim Netzelbeck (jn)
Steffen Schamberger
(s)
Walternd Schmidt (ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (rutz)

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier
Alan Bunker
Barbara Grohmann
Manuel Scramo

Redaktionsassistenz
Christine Rothmeier
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Petro Laubenberger

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland
(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (1/96)
Verbreitung: 95.190

Abo-Verwaltung
Angie Habeseder

Layout
Profil Studio GmbH
85610 Grasbrunn

Fotografie
Richard Löwenstein
Manfred Duy
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regnet

Titel
NEO/Croteam/Black
Legend/Profil Studio

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Dorothea von Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitte Labiner

Reproduktion
Profil Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamt-
herstellung
Druckerei Gersmayer
A-3105 St. Pölten



Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 6/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,- Bestellungen bitte über die Verlagsan-
schrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahrs möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Ein-
sendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Entsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdunkun zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

V.mö. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version

Amiga

(3.5" System)

Aquatic Games DA	19,95
Aufschwung Ost DV	29,95
Bard vs the world DA	24,95
Biing! (2 MB + Festplatte) DV	77,95
Black Viper DV	64,95
Bomb Mania DV	36,95
Bundesliga Manager Hattrick DV	52,95
Cannon Fodder 2 DA	57,95
Caribbean Disaster DV	69,95
Cedric DV	62,95
Chaos Engine 2 DA	69,95
Civilization DV	39,95
Crash Dummies DA	24,95
Colonization DV	74,95
Combat Air Patrol DA	39,95
Der Boss DV	39,95
Der Produzent DV	74,95
Der Reeder (1.5 MB) DV	46,95
Desert Strike EV	29,95
Dune 2 EV	28,95
Erben der Erde DV	52,95
F-117A Nighthawk DA	39,95
Fields of Glory DV	39,95
Flight of the Amazon Queen DA	67,95
Formula 1 Grand Prix DA	39,95
Formula 1 World	
Champ. Edition (1.5 MB) DA	56,95
Gloom Deluxe DA	V.mö.
Gunship 2000 DA	39,95
Hanse - Die Expedition DV	41,95
Hattrick DV	69,95
Hillsea Lido DV	V.mö.
Jaktar - Der Elfenstein DV	49,95
Kampf um die Krone DV	74,95
Lollipop DA	39,95
Lothar Matthäus DA	19,95
Lothar Matthäus Super Soccer DV	24,95
Mad News (1.5 MB + Festplatte) DV	48,95
Mad News Extrablatt DV	*34,95
MAG!!! DV	74,95
Megarts Hockey DV	36,95
Nemac IV (2 MB) DV	44,95
Odyssey EV	29,95
PGA Tour Golf Plus EV	29,95
Piracy on the High Seas EV	29,95
Pole Position - F1 Teamchef DV	82,95
Red Baron DA	28,95
Road Rash DA	29,95
Samba Partie DV	77,95
Sensible World of Soccer 95/96 DA	44,95
Shadow Fighter DA	46,95
Sim Classics	
(Sim Ant, City & Earth) DV	71,95
Soccer Stars	
(Anstoss, FIFA Soccer, Kick Off 3) DV	59,95
Spherical Worlds DV	82,95
Super Skidmarks EV	53,95
Super Tennis Champs DA	V.mö.
Syndicate EV	28,95
UFO DV	39,95
Whale's Voyage 2 DV	65,95
Wheelspin DA	57,95
Worms DA	56,95
Worms Reinforcements DA	V.mö.
Zeewolf 2 DA	V.mö.
Zeppelin DV	29,95

02871/86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 02871/86 31

Bachler
Computersoftware

Amiga 1200

Alien Breed 3D DA	56,95
Alien Breed 3D II - The Killing Grounds DA	69,95
Biing! (3 MB + Festplatte) DV	82,95
Bundesliga Manager Hattrick DV	74,95
Chaos Engine 2 DA	69,95
Coala DA	49,95
Der Produzent DV	74,95
Der Reeder (2 MB) DV	46,95
Der Seelenturm DV	32,95
Dungeon Master 2 (2 MB) DV	76,95
Erben der Erde DV	37,95
Fears DA	69,95
Hanse - Die Expedition (2 MB) DV	41,95
Kampf um die Krone DV	74,95
MAG!!! DV	74,95
Pinball Illusions DA	59,95
Pinball Prelude DA	V.mö.
Primal Rage DA	56,95
Roadkill EV	49,95
Sim City 2000 DV	71,95
Slam Tilt DA	44,95
Speris Legacy DA	56,95
Super Street Fighter 2 Turbo DA	39,95

CD 32

Alien Breed 3D DA	56,95
Erben der Erde DV	49,95
Fears DA	69,95
Speris Legacy DA	56,95
Worms DA	56,95

MEGA - HITS

Alien Breed 3D Teil 2 DA	69,-
Bundesliga M. Hattrick DV	53,-
MAG!!! DV	75,-
Nemac IV DV	45,-
Pole Position DV	83,-
Primal Rage DA	57,-
Samba Partie DV	78,-
Slam Tilt DA	45,-
Worms DA	57,-

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	59,95
2 MB-Erweiterung für Amiga 500	179,00
2. Laufwerk 3,5"	99,95
Amiga Control Pad	22,95
Amiga Joystick	29,95
Amiga Maus	24,95

Hardware & Zubehör

So
können Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt

Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

DAS JOKER-IMPERIUM

DER GALAKTISCHE POSTSPIEL-KAMPF:

AMIGA VS. PC

Kicker-Cup und PC-Parlament sind tot, lang lebe das Joker-Imperium! Oder anders gesagt: Wir präsentieren allen Amigos und DOSisten ein brandneues Postspiel um intergalaktischen Handel und Wandel, Aliens und mehr.

Über Jahre hinweg erfreuten sich die Postspiele der Magazine PC Joker („PC-Parlament“) und Amiga Joker („Kicker-Cup“) großer Beliebtheit, doch nun war die Zeit reif für etwas Neues: In einem strategischen Papierkrieg der kosmisch-komplexen Art sollen die Leser der beiden Hefte fortan quasi gegeneinander antreten, weshalb diese Seiten auch hier wie dort zu finden sind – mögen die Besseren gewinnen!

DIE REGELN

...sind grundsätzlich ganz simpel: Amiganer und PC-Fans vertreten in zwei verschiedenen, zufällig generierten Galaxien die Menschen (Heimatstern Sol) und treffen dort bald auf Aliens, mit denen sie in Krieg oder Frieden leben sollen – unser ausgetüfteltes Score-System sorgt dabei für vergleichbare Positionsbeurteilungen. Im Gegensatz zu den bisherigen Postspielen werden wir Euch zum Joker-Imperium immer wieder neue Fragen stellen, die Ihr bitte auf einer Postkar-

te beantworten wollt. Wir zählen die Einsendungen dann aus, gehen nach Euren Wünschen vor und lassen die zugrundeliegende Computersimulation anschließend so lange weiterlaufen, bis etwas passiert, was Euer Eingreifen erfordert. Auch wenn dabei mal längere Perioden übersprungen werden, verpaßt Ihr also nichts. Auf diese Weise werden sich ungleichzeitige Entwicklungen nicht vermeiden lassen, bei denen mal die eine und mal die andere Gruppe ein paar Jährchen

bzw. Runden voraus ist. Aber das betrachten wir als Vorteil, denn nichts ist doch so spannend wie die Unge- wissheit, was wann wo geschehen mag...

Und natürlich wird es auch wieder in jeder Ausgabe etwas zu gewinnen geben, denn unter allen Einsendern verlosen wir z.B. diesmal:

„UFO: Enemy Unknown“ für den Amiga
„Die Höhlenwelt Saga“ für den PC

DIE AUSGANGSLAGE

Obwohl beide Teams in verschiedenen Galaxien daheim sind, sind die Startpositionen gleich: Anno 2300 beherrscht Ihr eine erdähnliche Welt namens Sol, die bis zu zehn Milliarden Menschen Platz bietet – im Augenblick ist jedoch erst die halbe Kapazität ausgelastet. Der Staatsetat beträgt pro Jahr und Zug 56 Milliarden Credits, von denen nach Abzug der Fixkosten 43 Mrd. auf fünf Bereiche zu verteilen wären: Raum-

schiffbau, Verteidigungsforts, Industrie- entwicklung, Ökologie und Forschung. Die Gelder, die in den Forschungsetat gehen, müssen nochmals verteilt werden, und zwar auf die Gebiete Computer- technologie, Bauwesen, Schutzschirme, Planetologie, Antriebstechnik und Waffen – genauere Erläuterungen findet Ihr unter der Rubrik „Was ist was?“ Beide Gruppen verfügen zu Beginn über zwei ERKUNDER und ein

KOLONIESCHIFF, das zu einer beliebigen, bis zu drei Lichtjahre entfernten Sonne geschickt werden kann, um eine neue Kolonie zu gründen – vorausgesetzt, es gibt dort eine bewohnbare Welt. Die ERKUNDER haben sogar eine Reichweite von sechs Lichtjahren, melden jedoch nur, welche Sorte von Planet dort um seine Sonne kreist, und können u.U. auch als vorgeschoßene Horchposten eingesetzt werden.

DIE BEIDEN GALAXIEN

In jedem der beiden Sternhaufen hausen (Euer Imperium eingeschlossen) sechs intelligente Rassen, welche die je 24 Sterne unter sich aufteilen müssen. Momentan zeigen wir hier nur die Sonnen, die für Euch auch erreichbar, also höchstens sechs Lichtjahre von Sol entfernt sind. In der AMIGA-Galaxis steht Sol übrigens am östlichen Rand des Sternhaufens, in der PC-Galaxis dage-

gen am nördlichen Rand. Die Farben der Sonnen lassen auf die Planeten schließen, denen man dort begegnen könnte. Gelbe Sterne bieten eine hohe Chance auf erdähnliche Welten, rote und grüne Sonnen liegen ebenfalls noch ganz gut im Rennen. Blaue, weiße oder violette Sterne hingegen verfügen eher über lebensfeindliche (aber häufig rohstoffreiche) Himmelskörper.

AMIGA-GALAXIS: Die Entfernung zu den Sonnen A, B und C beträgt drei Lichtjahre, D, E und F sind je fünf Lichtjahre entfernt, und G bringt es gar auf deren sechs.

PC-GALAXIS: Stern A ist zwei Lichtjahre entfernt, zu B und C ist man drei Lichtjahre unterwegs, D bringt es auf vier, E auf fünf und F auf sechs Lichtjahre.

AMIGA-GALAXIS



PC-GALAXIS



DIE FRAGEN

Nun also zu den Fragen, wobei Amigas ein deutliches „AMIGA“ auf ihre Antwort-Postkarte malen, während DOSisten „PC“ drüberschreiben:

- 1) Wie möchtet Ihr Eure Gelder prozentual auf die Bereiche SCHIFFBAU, VERTEIDIGUNG, INDUSTRIE, ÖKOLOGIE und FORSCHUNG verteilen?
- 2) Falls Ihr Schiffsgelder bewilligt habt, sollen sie für den Bau eines ERKUNDERS, eines JÄGERS, eines

ZERSTÖRERS, eines BOMBERS oder eines KOLONIESCHIFFES verwendet werden?

- 3) Falls Ihr Forschungsgelder bewilligt habt, wie sollen sie prozentual auf die Gebiete COMPUTER, BAUWESEN, SCHUTZSCHIRME, PLANETOLOGIE, ANTRIEBE und WAFFEN verteilt werden?
- 4) Zu welchem Stern wollt Ihr Eure Schiffe schicken? Bitte einzeln aufzuführen: ERKUNDER 1 zum Stern X,

ERKUNDER 2 zum Stern Y, usw.!

Die Karte schickt Ihr bitte mit Briefmarke und Absender versehen an unser galaktisches Verwaltungszentrum unter der Adresse:

Joker Verlag
„Joker-Imperium“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

WAS IST WAS?

Raumschiffbau

Momentan können gebaut werden:

- 1) Unbewaffnete ERKUNDER, die zehn Mrd. Credits kosten, jedoch über die doppelte Reichweite anderer Schiffe verfügen (nämlich sechs LJ) und drei Hitpoints vertragen
- 2) Mit einem Laser bewaffnete JÄGER (15 Mrd. Credits; drei HP)
- 3) Mit einem atomaren Raketenwerfer und drei Lasern bewaffnete ZERSTÖRER (66 Mrd. Credits; 18 HP)
- 4) Mit zwei atomaren Planetenbomben-Lafetten und zwei Lasern bewaffnete BOMBER (86 Mrd. Credits; 18 HP)
- 5) Unbewaffnete KOLONISTENSCHIFFE (591 Mrd. Credits; 100 HP)

Die Baukosten sind kumulativ zu verstehen, wer also pro Jahr bzw. Zug 3 Mrd. Credits in einen JÄGER investiert, wird

ihn nach fünf Jahren in Dienst stellen können. Ein kleiner Tip für den guten Anfang: Momentan sind neue Kolonien am wichtigsten – wer also gleich ein weiteres KOLONISTENSCHIFF baut (auch wenn's teuer ist und lange dauert), der liegt schon mal nicht schlecht im Rennen!

Verteidigungsforts

Die Forts sind bei feindlichen Angriffen sehr hilfreich, dürfen aber im Augenblick noch getrost zurückgestellt werden.

Industrie

Investitionen in die Zukunft sind immer wichtig, also keine Sparpolitik in diesem Punkt!

Ökologie

Hört sich unwichtig an, darf aber nicht vernachlässigt werden, weil die Welten sonst durch industriellen Abfall unbe-

wohnbar werden. Im Moment wären genau 36 Prozent der verfügbaren Mittel erforderlich, um jeglichen Müll zuverlässig zu entsorgen.

Forschung

Kann in den allerersten Jahren an die kurze Leine gelegt werden. Der Bereich COMPUTER dient hier hauptsächlich gezielten Angriffen, die SCHUTZSCHIRME halten natürlich Schaden ab, das BAUWESEN ist wichtig für konstruktive Verbesserungen in Industrie und Schiffbau, PLANETOLOGIE sorgt für höhere Maximal-Bevölkerungen sowie für Technologien, um zunächst unbewohnbare Welten zu besiedeln, ANTRIEBSTECHNIK verbessert Reichweiten (wichtig!) sowie Geschwindigkeit, und WAFFEN sind halt Waffen.

COMPUTER abc

Typenraddrucker: Wie bei der Typenradschreibmaschine besteht das entscheidende Bauteil dieser Drucker aus einem rotierenden Rad, auf dem die einzelnen Lettern sternförmig angeordnet sind. Solche Modelle zeichnen sich durch ein gutes Schriftbild aus, sind dafür aber verhältnismäßig langsam und kapitulieren vor jeder Grafik.

Typographie: die Lehre von den verschiedenen Buchstaben- bzw. Schrifttypen und ihrer (schönen) Gestaltung.

UART: Abkürzung für „Universal Asynchronous Receiver/Transmitter“ – ein Chip, der in seriellen Schnittstellen für den Datentransport zuständig ist.

Überlauf: Wenn man auf einem Taschenrechner, der nur zehn Stellen anzeigen kann, eine Million mit einer Million multipliziert, passiert (bildlich gesprochen) dasselbe wie beim Füllen einer Badewanne mit zuviel Wasser – auch Computer sind gegen solche Überraschungen nicht gefeit.

Übertragungsprotokoll: ein Begriff aus der Welt der DFÜ, dort besser bekannt unter der englischen Bezeichnung „Transfer Protocol“. Das Übertragungsprotokoll legt die gemeinsame Sprache fest, wenn zwei Modems miteinander kommunizieren, und korrigiert nötigenfalls die dabei auftauchenden Übertragungsfehler. In der Praxis weitgehend durchgesetzt hat sich heute das leistungsfähige und sehr fehlertolerante „ZModem“; daneben begegnet man aber auch noch älteren Verfahren wie „YModem“ oder „Kermit“.

Übertragungsrate: Wenn Daten zwischen zwei Rechnern oder zwischen den verschiedenen Komponenten eines Rechners (z.B. CD-ROM und Arbeitsspeicher) fließen, tun sie das mit einer bestimmten Geschwindigkeit – und die bezeichnet man eben als Übertragungsrate. Bei Modems wird diese in bps (bits per second) oder Baud angegeben, ansonsten benutzt man meist die Einheit KByte/s.

Übertragungssicherheit: Vor allem das Telefonnetz ist wegen seiner langen und störanfälligen Leitungen ein traditioneller Feind der einwandfreien Datenübertragung. Zur Erhöhung der Übertragungssicherheit benötigt man daher spezielle Prüf- und Korrektursoftware, etwa das oben erwähnte „ZModem“.

UMA: eine Abkürzung für „Upper Memory Area“. Es handelt sich dabei um den zwischen 640 KB und 1 MB liegenden Bereich des Arbeitsspeichers bei einem MS-DOS-PC, in dem sich vor allem die Gerätetreiber tummeln.

Umbruch: die Stelle im Text, an der eine Zeile, eine Spalte oder eine Seite endet. Aber auch die Tätigkeit des Druckvorlagenherstellers, der einer Seite mit allen Bildern, richtig platziertem Text etc. das endgültige, druckreife Gesicht gibt, bezeichnet man als Umbruch.

Umgekehrte Polnische Notation: Der polnische Logiker Jan Lukasiewicz (1878 – 1956) hat sich anno 1929 ausgedacht, daß man statt $(2 + 1) \times 5$ auch $21 + 5 \times$ schreiben kann. Tatsächlich benutzen aber bloß einige Ta-

schenrechner und Programmiersprachen wie „Forth“ die von ihm erfundene Schreibweise – weil sich nicht mal Mathematiker an so etwas gewöhnen wollen...

Umkippendes Bit: Mit diesem malerischen Ausdruck bezeichnet man Bits, die (durch Fehler beim Kopieren, Laden etc.) plötzlich nicht mehr so sind, wie sie eigentlich sein sollten. Die Auswirkungen können fatal sein und bis zum Absturz des ganzen Programms reichen.

Undelete: ein DOS-Befehl, der das Löschen von Files rückgängig macht. Das funktioniert natürlich nur so lange, bis die Daten auf der Disk, Festplatte etc. von anderen überschrieben werden.

Undo: das Rückgängigmachen der letzten Aktion. Eine z.B. in Mal- und Textverarbeitungsprogrammen recht populäre Funktion.

Unformat: DOS-Befehl, der (versehentlich) formatierte Festplatten wieder in den vorherigen Zustand zurückversetzt.

Unicos: Abkürzung für „Unix Cray Operating System“, das Betriebssystem der berühmten Cray-Computer – die ja soeben von unseren Büronachbarn Silicon Graphics aufgekauft wurden.

Unisys: ein amerikanisches Unternehmen, das hauptsächlich Computer produziert.

Univac: der erste in Serie hergestellte Computer. Das Teil erblickte 1951 bei Sperry (heute Unisys) das Licht der Welt, kostete eine Million Dollar und wurde immerhin 40mal verkauft!

Unix: in „C“ geschriebenes, multitaskingfähiges Betriebssystem für 16- und 32-Bit-Prozessoren, das insbesondere auf Großrechnern und Workstations eingesetzt wird, in verschiedenen Varianten aber auch auf Personal Computern läuft. Entwickelt wurde es Anfang der siebziger Jahre in den Bell Laboratories.

Untermenü: Wenn man nach der Auswahl eines (Haupt-) Menüpunktes ein weiteres Menü auf den Bildschirm bekommt, ist das ein Untermenü. Anders sieht's in der Gastronomie aus, wo üblicherweise zwischen Chef-, Tages- und Abendmenü unterschieden wird...

Unterverzeichnis: sagt man, wenn einem partout der englische Ausdruck „Sub-Directory“ nicht mehr einfallen will.

Update: das Aktualisieren von Programmen, oft auch „Upgrade“ genannt.

Upload: das Heraufladen von Daten, z.B. vom eigenen Computer in eine Mailbox. Gegen teil: Download.

Urlader: ein Winz-Programm, das den Boot-Vorgang beim Starten eines Computers auslöst und das Betriebssystem in den Arbeitsspeicher lädt.

User: englisch für Benutzer, Anwender.

User Interface: die legendäre Benutzerschnittstelle, also der Punkt, an dem sich Mensch und Maschine begegnen. Ein konkretes Beispiel dafür wäre etwa der Joystickport.

Utility: der englische Ausdruck für ein Hilfs- oder Dienstprogramm, des öfteren auch „Tool“ (englisch: Werkzeug) genannt.

V.24: Die in Europa übliche Bezeichnung für die Standardvorgaben an eine serielle Schnittstelle, in Amerika heißt sie „RS232C“.

Variable: veränderliche Größe, Platzhalter („x“).

Vax: 32-Bit-Computerfamilie von Digital Equipment.

VC 20: der 1981 eingeführte Vorläufer des berühmten C64 mit unglaublichen 5 KB Arbeitsspeicher, von dem Commodore seinerzeit rund 1,3 Millionen Stück verkauft hat. Das Kürzel VC steht angeblich für „Volks-Computer“.

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

FERNSEHEN

Im „BimBamBino“-Special Computer & Technik am **3. Juni** um 10.00 Uhr auf **Kabel 1** stellt Bino ein Computerspiel vor, mit dem Kinder lernen können, wie man sich im Straßenverkehr richtig verhält. Im Mittelpunkt des Programms steht übrigens der bekannte Janosch-Tiger.

Am **5. Juni** um 9.35 Uhr heißt es ebenfalls auf **Kabel 1** „Jetzt kommt Bogus!“. Um an einem Spielchen teilnehmen zu können, schlüpft der Titelheld in einen Computer, der den Störenfried wieder loswerden will – und ihm deshalb mehrere Aufgaben stellt...

Kabel 1 zum dritten: In dem spannenden SF-Spektakel „Time Cop“ darf Jean Claude van Damme endlich unter Beweis stellen, daß er nicht bloß ein paar Kilo Muskelmasse spazierenführen kann. Am **7. Juni** geht es um 20.00 Uhr auf eine bizarre Zeitreise.

STÄNDIGE FERNSEH- SERIEN

Am **1. Juni** um 14.00 Uhr wird auf **3 Sat** in „Neues... der Anwenderkurs“ die Arbeit mit mehreren Mappen, Verweisfunktion und Zellschutz erläutert. Eine Woche später geht es auf dem gleichen Sendeplatz um die Verknüpfung über mehrere Blätter, Namen und Makros. Ab dem **15. Juni** startet dann eine neue Staffel, deren Folgen zur gewohnten Zeit zu sehen sein werden, und

zwar am **22. und 29. Juni** sowie am **6., 13., 20. und 27. Juli**.

„TM – das Technikmagazin“ des **Bayerischen Fernsehens**, meldet sich in seiner neuesten Ausgabe am **2. Juni** um 13.45 Uhr.

Ebenfalls am **2. Juni** gibt es wieder die „Ratgeber“-Sendung zum Thema Technik, allerdings um 17.00 Uhr und in der **ARD**.

Am **5., 12. und 19. Juni** jeweils um 8.30 Uhr laufen im **Bayerischen Fernsehen** „Telekolleg“-Sendungen zum Thema Digi-Technologie.

Am **9. Juni** um 12.45 Uhr geht es im Jugend- und Technikmagazin des **Bayerischen Fernsehens** wieder „Clip & Claro“ zu.

Die Experten des „Computer-Treff“ im **Bayerischen Fernsehen** besprechen in ihrer Sendung am **10. Juni** um 15.15 Uhr einige besonders empfehlenswerte Grafik-Programme.

Ebenfalls am **10. Juni** steht der Rechenknecht um 21.30 Uhr auf **3 Sat** im Mittelpunkt, und zwar in „Neues... das Computermagazin“.

Wer „Technik als Hobby“ hat, sollte die gleichlautenden Sendungen des **Bayerischen Fernsehens** am **17. und 24. Juni** jeweils um 15.30 Uhr nicht verpassen.

Um Technik geht es auch in der Magazinsendung „HI-TECH“ um 21.30 Uhr auf **3 Sat**, und zwar ebenfalls am **17. Juni**.

„Neues... die Computershow“ ist am **24. Juni** um 21.30 Uhr auf **3 Sat** zu sehen.

„Forscher – Fakten – Visionen“ werden im Wissenschaftsmagazin des **Bayerischen Fernsehens** dem interessierten Laien am **26. Juni** um 20.15 Uhr nähergebracht.

STÄNDIGE RUNDFUNK- SERIEN

Visitenkarten selbst gestalten ist das Thema von Andreas Vohwinkels „Computer Corner“ am **1. Juni** um 10.15 Uhr auf der **Ruhrwelle**.

Am **3. Juni** berichtet **Radio Düsseldorf** um 17.00 Uhr „Bit für Bit“ über neueste Entwicklungen in der Computerwelt. Die nächste Sendung folgt dann am **1. Juli**.

Am **17. Juni** um 11.35 Uhr dreht sich das aktuelle Magazin „Podium“ von **Deutsche Welle-Radio** um die Computerszene.

Jeden Montag um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer“ von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

Ebenfalls „Chipsfrisch“ kommen immer montags um 17.00 Uhr von **Radio Hamburg** die Bytes über den Äther.

Bei **Radio Mainwelle** treffen sich gleichfalls jeden **Montag** um 17.40 Uhr Rechnerfreunde in der „Computer-Ecke“.

Zweimal monatlich montags ab 16.30 Uhr gibt es im Computer-Magazin „Fatal Digital“ auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk“ neuen Zündstoff für Computerfreaks.

Einige kurze Info-Tapes zum Thema werden jeden **Mittwoch** ab 15.40 Uhr unter der Rubrik „High Tech“ von **Info-Radio** (Gemeinschaftsprogramm SFB und ORB) über den Äther gejagt.

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens“ werden am **26. Juni** und am **31. Juli** um 19.00 Uhr in der wöchentlichen Sendereihe „Club on-line“ auf **NDR 2** vorgestellt.

Der „Point-Computerspiel-Tip“ geht jeden **Donnerstag** zwischen 18.00 und 20.00 Uhr an die Hörer von **SDR 3**.

Guter Rat muß nicht teuer sein – jedenfalls nicht **sonntags** auf **WDR 5** von 10.45 bis 11.00 Uhr im „Ratgeber: Computer“.

Die Sendereihe „Forschung aktuell“ im **Deutschlandfunk** bringt jeden **Samstag** von 16.30 bis 17.00 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)

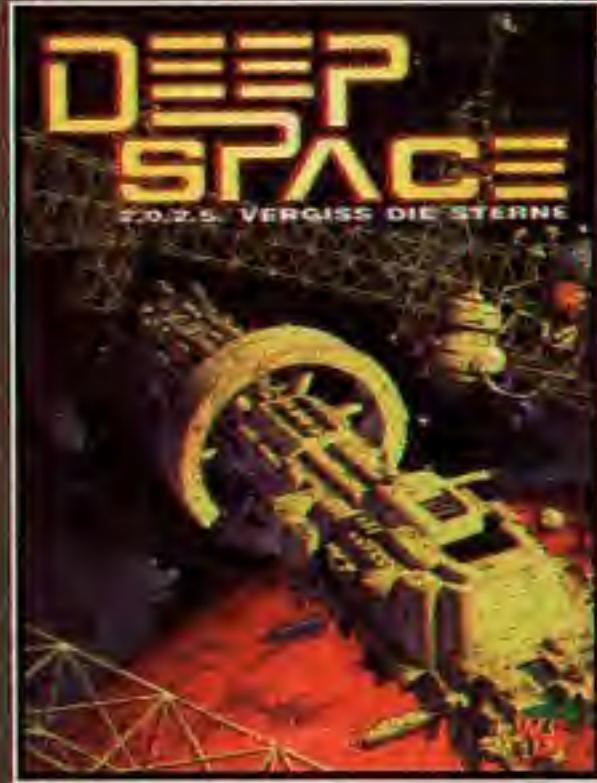
COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT

ARD/ZDF	Tafeln 580 - 585	Computer & Technik
N 3	Tafeln 667 - 672	Computernews
B 3	Tafel 382	Computertreff
WDR	Tafeln ab 630	Computer & Kommunikation
	Tafel 631	Infos
	Tafel 632	News
	Tafel 395	Computerclub
ORB/MDR	Tafeln 550 - 557	Computer & Wissenschaft
3sat	Tafel 615	Computercorner
Sat 1	Tafeln 511 - 513	Computer
VIVA	Tafeln 500 - 503	Computerinformationen
	Tafeln 510 - 513	Games
PRO 7	Tafeln 190/191	Computernews

STROMGANGSHELD

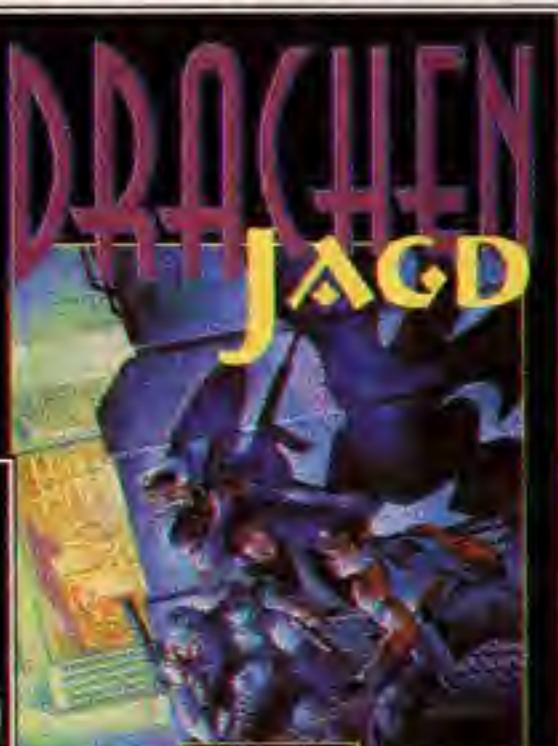
DEEP SPACE 2025 – VERGISS DIE STERNE

Den Anfang des Reigens macht dieses Quellenbuch zu *Cyberpunk 2020*, und zwar deshalb, weil es sich hier um eine Premiere handelt: Während die verschiedenen Dark Future-Szenarien bislang stets einen großen Bogen um den Weltraum machten, kann man nun auch zwischen den Planeten in der Matrix reiten. Überblickskapitel zum Sonnensystem werden hier ebenso geboten, wie Fragen zu interplanetaren Transporten, Bewaffnung und Kämpfen oder künstlichen Habitaten geklärt werden. Abschließend befindet sich im Lieferumfang gleich noch ein detailliert ausgearbeitetes Abenteuer für mindestens vier Cyberspace-Hacker, bei dem es um die Entführung eines wichtigen Konzerns geht. Oder zumindest zu gehen scheint...



DRACHENJAGD

Wir verweilen noch einen Augenblick im Cyberpunk-Universum, um dieses Abenteuermodul für *Shadowrun*-Spieler vorzustellen. Die Handlung ist dabei durch den Titel ausreichend beschrieben: Es geht darum, der Spur eines Drachens zu folgen, um... am Schluß eine große Überraschung zu erleben. Es gibt lockere Verbindungen zu den älteren Titeln „Mercurial“ und „Fla-



DAS VERMÄCHTNIS VON ALDERAAN

Science-fiction zum dritten, allerdings in einem Szenario, wo richtige Helden noch richtige Helden und Prinzessinnen noch

Während der letzten Monate sind wieder einige Ergänzungsbände für verschiedene Rollenspiel-Systeme erschienen, die wir hier vorstellen möchten – schließlich schreit ja gerade der freizeitträchtige Sommer nach immer neuen Vergnügungen!

schendämon“, eine Kenntnis dieser Bände ist aber nicht erforderlich. Erfreulich fanden wir die sorgfältige Bearbeitung aller Eventualitäten dieser Geschichte, wie sie etwa in den „Keine Panik“-Abschnitten zum Ausdruck kommt. Hier werden nämlich Hinweise gegeben, was man tun könnte, wenn die Party partout nicht so will, wie sie soll.

unberührte Jungfern sind: Dieses Abenteuer zum *Star Wars*-Rollenspiel führt die Party in ein mysteriöses Asteroidenfeld, bei dem es sich um die Überreste des Planeten Alderaan handelt. Cineasten wissen, daß diese friedliche Welt einst vom Imperium einfach mal so vernichtet wurde, und jetzt machen Gerüchte von geheimnisvollen Artefakten und seltsamen Geschehnissen die Runde. Wer ihnen also auf den Grund gehen möchte...



DIE VÖLKER EARTHDAWNS, BAND 2

Nun noch ein Happen für die Freunde gediegener Fantasy. Nach dem schon länger erhältlichen ersten Teil der *Earthdawner* Völkerkunde folgt nun Band zwei mit ausführlichen Beschreibungen zu einigen besonders exotischen Rassen. Das wären vor allem die sogenannten „Obsidianer“, die beim ersten Hinschauen aus purem Stein zu bestehen scheinen. Doch auch Orks, Trolle und Zwerge sind hier abgehandelt, und zwar in einer Art und Weise, die weit über übliche Rassenbeschreibungen bei Fantasy-Rollis hinausgeht. Lebensart, Kultur und Mythen, Sprache, das Verhältnis zu anderen *Earthdawn*-Bewohnern und vieles mehr findet sich hier, genau wie ein paar Erweiterungsregeln.





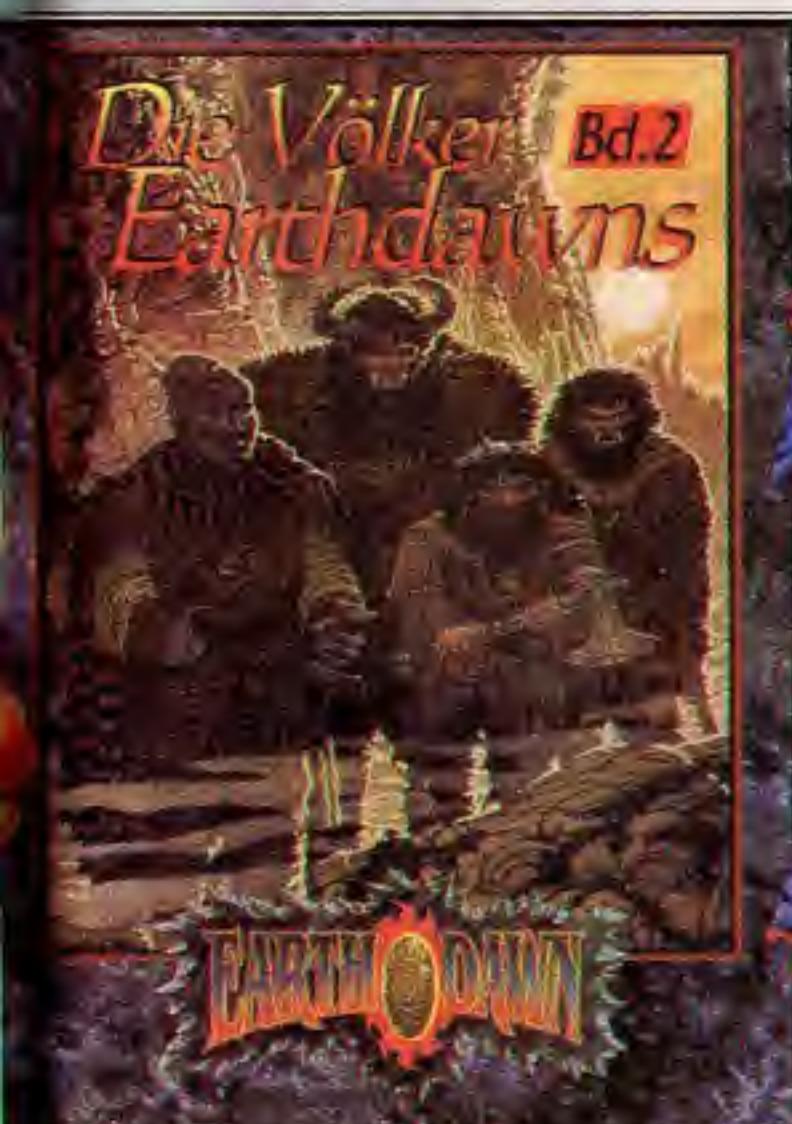
HÖLLISCH GUT

Zum bösen Schluß sei diese Ergänzung zum satirischen Doppel-Roll Spiel **In Nomine Satanis/Magna Veritas** nicht verschwiegen. Enthalten sind ein Sichtschirm für den Spielleiter, zwei Mini-Abenteuer sowie je 16 Charakterbögen zu „In Nomine...“ bzw. „Magna Veritas“. Ja, Hölle auch!

DIE VERLOSUNG

Wie üblich verlosen wir wieder unsere Rezensionsexemplare – diesmal unter allen Einsendern, die uns auf einer Postkarte mitteilen, welchen Ergänzungsband sie gerne hätten und warum ihnen das dazugehörige Rollenspiel besonders gut gefällt. Die Antworten, die uns besonders gut gefallen, erklären wir zum Sieger, aber natürlich nur, wenn ein leserlicher Absender vorhanden ist. Wer letztes Mal was gewonnen hat, klärt ein Blick in die Gewinner-Rubrik, während wir Euch hier und heute abschließend noch über die korrekte Teilnahmeanschrift aufklären – und einen verregnet... äh, verspielten Sommer wünschen! (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



TECHNISCHE DATEN

Deep Space 2025: 128seitiger Softcoverband, farbiger Titel, reichlich SW-Illustrationen. **Preis:** 37,50 DM. **Bezug:** Welt der Spiele, Am Martinszehn 5, 60437 Frankfurt

Drachenjagd: 64seitiger Softcoverband, farbiger Titel, viele Illustrationen sowie Kartenmaterial in Schwarzweiß. **Preis:** 24,80 DM. **Bezug:** Fantasy Productions, Postfach 1416, 40674 Erkrath

Alderaan: Gehefteter Softcoverband mit 64 Seiten, farbiger Titel, Illus und Kartenmaterial in Schwarzweiß. **Preis:** 24,80 DM. **Bezug:** siehe „Deep Space 2025“

Die Völker Earthdawns: 124seitiger Softcoverband, farbiger Titel und teils auch farbige Illus. **Preis:** 49,80 DM. **Bezug:** siehe „Drachenjagd“

Höllisch gut: Eingeschweißte Supplements verschiedenen Formats, **Preis:** 22,- DM. **Bezug:** Mario Truant Verlag, Kaiser-Wilhelm-Ring 85, 55118 Mainz

JOE MEINT:



Bei **Cyberpunk 2020** handelt es sich um ein sehr labellenhaltiges Rollenspiel, das mehr Regelkenntnis erfordert als etwa der thematisch verwandte Schattenläufer, dafür aber ein ausgefeiltes Matrix-Handling bietet. Beim populären **Shadowrun** wiederum sind starke Fantasy-Elemente integriert, die zwar erstaunlich gut in die Handlung passen, aber trotzdem Puristen abschrecken mögen. **Star Wars** sollte wohl jedem ein Begriff sein – das dazugehörige Rollenspiel läßt sich verhältnismäßig leicht in den Griff bekommen, was weniger an mangelnder Komplexität als vielmehr an den ausgefeilten Regeln liegt: Glückwunsch an die Autoren! **Earthdawn** ist ein atmosphärisch dichtes Fantasy-Szenario mit Horror-Elementen. Nicht unbedingt ganz einfach, vor allem nicht in den Kämpfen, die man am besten mit Zinnfiguren ausrichtet. **In Nomine.../Magna Veritas** kann hingegen nicht mit normalen Maßstäben gemessen werden, denn man übernimmt hier den Part des Himmels oder der Hölle und muß bereit sein, dem Thema satirische Dimensionen abzugewinnen. Nicht jedermann's Sache, aber bissig und originell.

COIN-OP

Ein Kessel Buntes für den Sommer: Neben knallharten Spielhallentests gibt's diesmal auch wieder fun- und actiongetränkte Tips zum Thema „Zocken unter fremden Sternen“ – etwa für einen saurierstarken USA-Trip.



Die Zusammenarbeit der Videospiegiganten Nintendo und Midway trug erneut Früchte, und zwar in Form der Fortsetzung eines vielbeachteten Prügel-Hits. Da dieses Spektakel zudem in einer 1:1-Version den Verkauf von Nintendos kommender 64-Bit-Konsole anheizen soll, legten sich Grafiker und Gamedesigner auch mächtig ins Zeng: Die frisch ren-

vierten Hintergrundbilder glänzen nun mit tollen Panorama-Effekten, und die realistischen Animationen der um irre Lichteffekte bereicherten Kämpfer wurden mit Hilfe eines aufwendigen Renderverfahrens perfektioniert. Auch spieltechnisch ließen sich die Hersteller einiges einfallen, etwa neue Charaktere wie z.B. den Werwolf oder auch herumliegende

Objekte, welche eingesammelt und als Waffe verwendet werden können. In mancherlei Hinsicht setzt diese Keilerei also neue Maßstäbe und zeigt, was sich aus 64 Bit und einem 3D-Chip so alles herauskitzeln lässt. Bleibt nur zu hoffen, daß unsere RISCante „Freundin“ bei Erscheinen mit einem ähnlichen Renommiergame verwöhnt wird.

KILLER INSTINCT

SUPER FOOTBALL CHAMP



Pünktlich zur EM im Land des Render... ih, Rinderwahnsinns präsentiert uns Taito dieses nepe Arcade-Soccer. Und im Gegensatz zu den meisten anderen Spielhallenkickern gibt es bei diesem Gerät neben dem Gebolze auch jede Menge taktische Feinheiten: Zum einen kann man sich für offensives oder defensives Spiel entscheiden, zum anderen darf dem Team ein „Ace Player“ zugewiesen werden – diese Ballartisten sind in acht Sorten mit individuellen Stärken vorrätig. Nachdem man sich

für eine von zahllosen Nationalmannschaften entschieden hat, können die einzelnen Polygon-Kicker noch individuell in Haut- und Haarfarbe variiert werden. Auf dem Rasen geht es dann dreidimensional und superflüssig zur Sache, wobei sich tolle Schwenks und schnittige Zooms ergeben. Und am Ball lässt sich mit der Dreibuttonsteuerung schließlich so gut wie alles bewerkstelligen; neben Dribblings, Schüssen und Fous sind sogar Schwalben drin. Kurzum, hier wartet das Arcade-Tor des Monats!

CYBER COMMANDO



Im Sinne einer breiten Angebotspalette sorgt Namco nun noch mit dieser futuristischen Verfolgungsjagd vom Allerfeinsten für das Wohl der Ballerfreaks. Mit seinem Vehikel fliegt man hier durch ein traumhaft gerendertes und voll texturiertes SF-Ambiente, um per Laser oder Rakete die Schaltkreise feindlicher Roboter zu zerbröseln. Auf dem Radar kann man sich dabei stets einen Überblick über die Aktivitäten des Bodenpersonals verschaf-

fen, während die Steuerung über zwei Joysticks (einer davon für den Schub) gar prächtig von der Hand geht. Vor allem den spektakulären Manövern in Schluchten merkt man deutlich an, daß das ganze Know How und die Grafik-Power aus renommierten Autorennen wie „Ridge Racer“ in diesen Baller-Flugi gesteckt wurde: Wer sich freiwillig für das Himmelfahrtskommando meldet, wird (nicht nur) mit superber Präsentation belohnt.

KURIOS & VIRTUOS

Mit **Strikes'n Spares** hat Gottlieb eine originelle Mischung aus Bowling und Pinball in die Spielhalle gestellt: Mit überdimensionalen Flipperkugeln sind hier möglichst viele Kegel abzuräumen, wobei in einem Turniermodus auch mehrere Teilnehmer gleichzeitig um Punkte kükeln dürfen. Nicht minder ausgefallen ist **VR Home Run Derby**, ein Baseball-Simulator für die Fans des amerikanischen Kultsports. Dabei nimmt man einen speziellen Schläger zur Hand, der Schwung und Geschwindigkeit in Bits and Bytes umwandelt – das Ergebnis der sportlichen Mühe ist dann am Bildschirm ganz traditionell zu sehen, also mit animierten Sprites und ans wechselnden Kameraperspektiven. Dieses interessante Konzept soll demnächst übrigens auch für Golfer und sogar Fußballer umgesetzt werden.

SOMMER, SONNE & DINOSAURIER

Wer nicht warten will, bis „*Jurassic Park 2*“ nächstes Jahr in die hiesigen Kinos kommt, der sollte sich einen Abstecher über den großen Teich nach Hollywood gönnen. Wir berichteten ja schon vor einiger Zeit über den „echten“ **Jurassic Park**, der dort bei den Universal Studios gebaut wird. Inzwischen hat das Gigantoprojekt konkrete Formen angenommen und soll diesen Sommer seine Pforten öffnen: Die Besucher werden in Booten durch eine aufwendig gestaltete Urzeitlandschaft geschleust und können sich mit lebensgroßen, voll beweglichen Riesenechsen vergnügen. Man beobachtet also friedliche Brontos beim Weiden, stürzt Wasserfälle hinab und genießt die Gänsehaut, wenn der T-Rex sein Gastspiel gibt. Ein weiteres Vergnügungszentrum zum Film eröffnet nun (natürlich ebenfalls in Hollywood) Disney mit dem **Toy Story Funhouse**. Auf 280 Quadratmetern werden hier die haarsträubenden Abenteuer von Buzz Light-

year und Cowboy Woody, den Helden des ersten komplett computeranimierten Kinostrifffens der Welt, nachgestellt – in realistischen und bewegten Nachbauten des Kinderzimmers, bei Bühnenshows, in Woodys Westernbar, reichlich Videospielen und Simulationen rund um die filmreife Spielzeugwelt.

Last not least macht aber auch Deutschlands größter Vergnügungspark, die **Warner Brothers Movie World**, deutliche Fortschritte, wie man anhand des brandaktuellen Schnappschusses erkennen kann. Es muß also gar nicht immer Amerika sein, denn ab 30. Juni kann man sich auch in Bottro-Kirchhellen von bösen Gremlins naßspritzen oder von Bugs Bunny die Ohren langziehen lassen... (Manuel Semino)



KEN TRICK, SONDERN DER NEUE JOKER! AB 26. JULI AM KIOSK

Kaum zu glauben, was die Ausgabe für August/September wieder alles zu bieten hat: die neuesten News und heißesten Previews, die kompetentesten Tests und Specials, geprüfte Lösungshilfen, hinterfragte Interviews und und und!

NEUE GAMES

Hier eine Liste anstehender und vielversprechender Titel, die für sich selbst sprechen.

- CHAOS ENGINE 2 (Actionstrategie)
- DOUBLE AGENT (Splitscreen-Spektakel)
- FIGHTIN' SPIRIT (Kampfsport)
- LEGENDS (Actionrollen)
- POLE POSITION (Sportmanager)
- STAR FIGHTER (Space-Action)
- VIRTUAL RALLY (Rennsport)
- WORMS REINFORCEMENTS (Actionstrategie)



NEUE SPECIALS

Drückt die Daumen: Mit etwas Glück können wir Euch in der kommenden Ausgabe bereits einen ersten Blick auf den **AMIGA WALKER IN DER ENDVERSION** präsentieren!

Auf alle Fälle werden wir in einem Messebericht live von der **E3 IN LOS ANGELES** über sämtliche Amiga-Neuheiten berichten.

Das beliebteste Musik-Tool der Demo-Szene im Test: **S.A.M. – DER SAMPLE SYNTHESIZER**. Alles über den TV-Kult: Ein Blick hinter die Kulissen von **BABYLON 5: SCIENCE-FICTION AUS DEM AMIGA**.



NEUES HEFT

Kurzum, wer am 26. Juli nicht am Kiosk ist, der verpaßt das Beste dieses Sommers! Es sei denn, er würde noch heute sein Abo ordern, denn dann liegt die kommende Doppelausgabe sogar schon ein paar Tage eher im Briefkasten – **MITSAMT** Preisvorteil und **EINEM VOLL SPIELBAREN LABYRINTH AUS „ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS“!**

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bonico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaisers
Tel.: 02131/6070

Software-Store Ditzingen
Münchingerstraße 30
71254 Ditzingen
Tel.: 07156/951212

Stefan Osowskis
Schatztruhe
Tel.: 0201/788778

Wial Versand
Liegtenstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/59640

INSERENTENVERZEICHNIS

Amiga Soft- & Hardware	14, 15	Prolit Studio	75
Amtrade	61	Schatztruhe	33
Bachler	81	Software-Store Ditzingen	49
Bühler	49	Telmex Engineering	47
Data House	49	Vesalia	65
Eagle Computer	51	Wial	23
HK Computer	71		
HP Computer	27		
Joker Verlag	24, 26, 29, 55, 68, 79	Poster: Time Warner	
Joysoft	41	Poster: NEO	
Mallander	2, 9, 10, 11		
Media Point	21		
Pawlowski	95, 96		
Quicksoft	25		

Der Schweizer Auflage liegt ein Prospekt der Firma Frizz, der Abo-Auflage ein Prospekt des Interest Verlags bei.

Amiga-Power-Schnellversand

Strategiespiele (alle Amiga)

S01	Fußballmanager (nur A500) für Fußballfans	6,50
S02	Xytronic Weltraum-Handelspiel	6,50
S03	Imperium Romanum Strategiespiel	6,50
S05	Imperium Strategiespiel um Macht	6,50
S13	Risk Risiko-Computerversion	6,50
S19	Moria Fantasy-Grafikabenteuer	6,50
S21	Zerg1 Fantasy-Grafikabenteuer Nr. 2	6,50
S25	Der Energiemanager Energiesparspiel	6,50
S26	Battleforce Kampf der Giganten	6,50
S36	Das Erbe das Umwelt-Abenteuerspiel	6,50
S41	Das Erbe 2 Das schmutzige Erbe	6,50
S41a	Lösung zu "Erbe 1+2"	6,50
S47	Ahoi 2.01 Schiffe versenken	6,50
S55	Korn 1.0 Handelssimulation a la Kaiser	6,50
S57	BattleLand Panzerkampfspielsimulation	6,50
S62	Nukes 'R' Us Moderne Risiko-Variante	6,50
S68	Tomcat 7 Disketten umfassender Flugsimulator, 2MB und Festplatte erforderlich, Diskversion aus dem Amine 35,00	35,00

PDA033

Strategiespiele

Das Paket enthält 6 Programme:
Feldherr, Kaiser 2, Imperium, Hanse 2, Bull Run (US-Bürgerkrieg) und Korn (Handelssimulation im Kaiserstil) DM 25,-

S91	German Trucking Managen Sie eine Lkw-Flotte	10,00
F001	Tom's Imbiss Imbissmanager-Spiel	6,50

Brett-, Gesellschafts-, Kartenspiele (alle Amiga)

S16	Backgammon	6,50
S27	Mensch ärgere ...	6,50
	Breitspieldumsitzung	6,50
S30	Schach	6,50
S34	Glückssrad 2.0	6,50
	Bekanntes Quizspiel	6,50
S48	SuperKniffel	6,50
	Spannendes Würfelspiel	6,50
S54	Mühle und Dame	6,50
	2 beliebte Brettspiele	6,50
S56	17 + 4	6,50
	bekanntes Kartenspiel	6,50
S59	Poker	6,50
	Computerumsetzung des Spiels	6,50
S60	Skat	6,50
	beliebtes Kartenspiel	6,50
S64	Kreuzwort 2.00	6,50
	Amiga-Kreuzworträtsel	6,50
S72	Monopoly	6,50
	beliebtes Brettspiel	6,50
S73	MahJongg 1.5	6,50
	Amiga-Version des Klassikers	6,50

Klassiker/ Dauerbrenner (alle Amiga)

S08	Missle Command Städteverteidigung	6,50
S17	Flaeschbier Das Würmer-Game (Kick 1.3)	6,50
S53	PowerTetris Herabfallende Steine ordnen	6,50
S89	Lemminge in Action Superspiel rund um Lemminge	10,00
S92	StarFlipper Der Flipperautomat im Amiga!	6,50

Actiongames (alle Amiga)

S90	AntWars Krieg in bewaffneten Ameisen	10,00
F063	DinoGame Action mit einem Riesendino	6,50

Sportspiele (alle Amiga)

S20	Derby Galoppersimulation	6,50
S29	Billard Pool, Karambolage, Dreiband	6,50
S44	Bosseln Ostfriesische Nationalsportart	6,50
	Hier gilt es, eine Holzkugel möglichst weit zu werfen	6,50
S51	Autobrennen Meistern Sie den Pacours	6,50
S58	Elshockey Actionreiches Sportspiel	6,50
S75	SkateTribe Begeben Sie sich auf ein Skateboard und meistern Sie den Pacours am Miami-Beach	6,50
S77	18 Holes Golf-Spiel-Simulation (2 Disks)	10,00
S78	Wrestling Spitzengrafik/Action (2 Disks)	10,00
S80	Lustige Olympiade Joystick-Rubbeln, was das Zeug hält	10,00
S83	SkeetShooting Tontaubenschießen	6,50
	Eine neue Spielidee	6,50
S84	Hyperball TipKick-ähnliches Sportspiel	6,50
S85	Olympiade der Lemmings Speerwurf, Skateboard, Weitsprung, Rudern, Schwimmen, 100-Meter-Lauf (2 Disks, nicht A1200)	10,00

StarTrek (A500/2000)

Star-Trek-Pack

bestehend aus S12,65,66 = 7 Disketten DM 30,00

S12	StarTrek (2) Enterprise-Spiel (T. Richter) 2 Disks	10,00
S65	StarTrek (2) 2 Disks weiteres Spiel (J. Barber)	10,00
S66	StarTrek (3) 3 Disks	15,00

StarTrek (alle Amiga)

S86	StarTrek-Action Bekommen Sie durchs Universum	6,50
S87	AstroTrek - N-E-U! Von der Spielidee her ein einfaches Galaxienspiel, jedoch in einer genialen StarTrek-Umsetzung und dann ein Muß für jeden Enterprise-Fan!	6,50

Büro (alle Amiga)

Bestellung siehe Rückseite!

A01	Textverarbeitung MS-Text, eine kleine Textverarbeitung mit allen Funktionen für den täglichen Bedarf	6,50
A04	Buchhaltung 2.0 ideal für kleine Betriebe	6,50
A08	GiroMan 4.10 Kontoverwaltung	6,50
A09	Haushaltbuch Haushaltungsprogramm	6,50
A10	Datetel Universaldatetel. fast alle Zwecke	6,50

A25	Briefkopf & Text-ED Textverarbeitung + Adress	15,00
A29	AnalyCalc Tabellenkalkulation m. Buch	15,00
A36	Kaufmann 1 Rechnung und Kassenbuch	6,50
A40	DataEasy Dateiverwaltung mit Buch	15,00

A42	Super-Textset Textverarbeitung und ca. 300 Musterbriefe für alle Gelegenheiten	15,00
-----	---	-------

Heimanwendungen

(alle Amiga)

A48	Amiga-Atlas Berechnung der schnellsten und kürzesten Straßenstrecke mit grafischer Auswertung (Kick 2.0)	6,50
E01	PC-Emulator-Pack PC-Emulation u. Konverter und Tools	15,00
E02	MS-DOS-Pack Lauffähige Programme für den PC-Emulatorpack (6 Disks)	30,00
E14	SID2 + MultiDOS Transfer zwischen Amiga+PC	6,50
E03	C=64-Pack V3.0 Neueste Version unseres Emulatorpacks! 90 % aller Programme können jetzt geladen werden. Wohl einmalig 80 C=64-Programme gehören zum Lieferumfang! Für alle Amigas	20,00

(alle Amiga)

A14	Musikdatei (Kick 1.3) verwaltet LP, MC, CD	6,50
A12	Disklabel 4.0 Diskettenlabel-Druckprogramm	6,50
A22	DiskKat 2 Diskettenablenkbank	6,50
A28	Access DFU-Programm m. Buch	15,00
A31	Road Route V5.5 Streckenplaner für Deutschland	6,50
A34	Das Geburtstagsblatt Ein tolles Druckprogramm zum Drucken von Geburtstagsblättern, die Sie dann verschenken können!	15,00
A43	CD-Pro CD-Verwaltung (ab Kick 2.0)	6,50
A44	APrintAdressverwaltung und Etikettendruck	6,50

Schulpaket

	Das umfangreiche Lernpaket nicht nur für Schüler. Chemie: Elemente des Periodensystems; Motiekühlendatenbank mit grafischer Darstellung; Physik: ABACUS, ein umfangreiches Elektroniklehrbuch; Sprachen: Vokabellern für Englisch, Französisch, Latein; Erdkunde: Drawmap Weltkarte mit versch. Funktionen, Länderratte Erdkundequiz; Mathematik: R.o.M. umfangreiches Matheprogramm, MatheAS Rechenlernrainer für Jung und Alt. Alle aufgeführten Lernprogramme erhalten Sie zum Paketpreis von (Art.-Nr. P010) nur 39,00	
--	--	--

H27 Copy/Crack/Repair-Set

	Das ultimative Paket für alle Amiga-Fans! Power-Kopierprogramme und

PRIMAL

RAGE





FIGHTIN' SPIRIT



neo

